ARTE DE VIVER.

tony bridge

AVENTURAS COM O ATARI

UM GUIA PARA JOGAR E ESCREVER AVENTURAS

PUBLICAÇÕES EUROPA-AMÉRICA

AVENTURAS COM O ATARI
UM GUIA PARA JOGAR
E ESCREVER AVENTURAS

Obras publicadas nesta colecção:

1 — *111 Receitas com Ovos,* Etelvina Lopes de Almeida
2 — *O Livro do Casal,* Pierre-Marie Brémond
3 — *Aprenda a Fotograr,* Antoine Desilets
4 — *Guia da Interpretação dos Sonhos,* Louis Stanké
5 — *A Arte de bem Receber,* Marguerite du Coffre
6 — *Guia do Comportamento Sexual,* Dubois-Caballero
7 — *Como Reparar Avarias na Estrada — Manual de Todo o Automobilista,* Miguel de Castro Vicente
8 — *Guia Prático e Completo da Costura,* Lise Chartier
9 — *Guia Íntimo das Relações Sexuais,* Pierre Valinieff
10 — *Guia dos Jovens — A Vida e o Amor,* Dr. Benjamin Spock
11 — *111 Receitas de Tapas e Entradas,* Etelvina Lopes de Almeida
12 — *Guia da Futura Mãe durante a Gravidez,* Dr. José M.ª Carrera
13 — *Como Suprimir as Suas Dores com a Simples Pressão de Um Dedo,* Dr. Roger Dalet
14 — *O Livro das Boas Maneiras,* Marcelle Fortin-Jacques
15 — *111 Receitas de Frango,* Jacky Davin
16 — *Doenças Transmitidas pelas Relações Sexuais,* Dr. Lionel Gendron
17 — *Hatha-Yoga,* Suzanne Piuze
18 — *Os Segredos do Amor Táctil,* A. Vignati e O. Caballero
19 — *Como Socorrer o Seu Filho,* Marie Hermand
20 — *Métodos Anticonceptivos e Planeamento Familiar,* Santiago Dexeus e Margarita Riviere
21 — *A Técnica da Fotografia,* Antoine Desilets
22 — *Amor, Sexo e Astrologia,* Teri King
23 — *Como Vencer a Timidez,* François Suzzarini
24 — *111 Receitas de Coelho,* Anne Vernon
25 — *Os Remédios da Avozinha,* Barbara Kamir
26 — *A Mulher depois dos 40 Anos,* Santiago Dexeus e Teresa Pámies
27 — *Viver bem depois dos 50 Anos,* Dr. Hugues Destrem
28 — *Conservas, Compotas e Xaropes,* Maria Emília Abreu Semedo
29 — *Como Proteger a Saúde e a Beleza com a Simples Pressão de Um Dedo,* Dr. Roger Dalet
30 — *111 Receitas para Emagrecer,* Dr. Jean-Paul Ostigny
31 — *Eu... Tu... e os Outros,* Anna Boyer e Isabelle Nicolas.
32 — *O Rosto, Espelho do Carácter,* Louis Stanké
33 — *O Seu Aquário de Peixes Tropicais,* Brian Ward
34 — *Pílula — A Solução Mortal,* Dr. Dominique Chatain
35 — *O Seu Futuro nas Cartas,* Louis Stanké
36 — *111 Refeições Naturistas,* Maria Cândida de Albuquerque Cardoso
37 — *A Bíblia do Bridge,* Claude Deruy
38 — *A Congelação dos Alimentos,* Pamela Dotter
39 — *A Celulite,* Gerald J. Leonard
40 — *Guia Sexual da Moça Moderna,* Wardel B. Pomeroy
41 — *101 Conselhos aos Diabéticos,* Prof. Georges Tchobroutsky
42 — *A Beleza pela Saúde,* Dr. Pierre Fournier
43 — *Plantas de Interior,* Brian Ward e Tom Wellsted
44 — *111 Receitas de Cozinha Africana,* Maria de Lourdes Chantre
45 — *Saber Maquilhar-Se,* Josette Ghedin
46 — *111 Receitas de Massas,* Anne Vernon
47 — *Alimentação Natural,* José Lyon de Castro
48 — *A Mulher e o Sexo,* Dr. Lionel Gendron
49 — *A Menopausa,* Dr. Lionel Gendron
50 — *111 Receitas de Arroz,* Déda Frachon
51 — *Trate o Seu Cão, o Seu Gato, os Seus Pássaros com a Simples Pressão de Um Dedo,* Roger Dalet
52 — *A Chave da Longevidade,* Dr. Hugues Destrem
53 — *Tudo sobre Acupunctura,* Dr. Jean Vibes
54 — *101 Respostas sobre a Depressão,* Dr.ª Marie-Claude Novikoff e Dr. Jean-Pierre Olié
55 — *111 Receitas para Panela de Pressão,* Janet Warren
56 — *Como Vencer as Enxaquecas,* Dr. Claude Loisy e Dr. Sidney Pélage
57 — *Como Viajar de Avião sem Ter Medo,* Afra Botteri/Cécile Gateff
58 — *Tempo Que Mata, Tempo Que Cura,* Dr. Fernand Attali
59 — *Como Manter a Virilidade,* Paul Stanley
60 — *A Alimentação da Criança,* Louise Lambert-Lagacé
61 — *O Sexo e o Amor no Casamento,* Bernard Delon e Germaine Lanoë
62 — *Conheça-Se a Si Próprio — I*
63 — *Conheça-Se a Si Próprio — II*
64 — *Ténis Prático — Técnica, Conselhos, Campos,* Christian Collin
65 — *101 Segredos da Medicina Natural,* Dr. Péron-Autret

66 — *Manual de Protecção contra o Crime,* Ira A. Lipman
67 — *111 Receitas de Caça,* Ana Isabel de Castro
68 — *Manual Médico da Família,* Dr. David Kellett Carding
69 — *A Cozinha Astrológica,* Marie Gebert e Monique Maine
70 — *Doenças de Cães e Gatos Transmissíveis a Crianças,* Silva Leitão
71 — *Manual de Sobrevivência na Situação de Guerra Nuclear — Como Viver durante e após um Ataque Nuclear,* Barry Popkess
72 — *Conheça os Computadores,* John Shelley
73 — *Como Tratar o Seu Filho com a Simples Pressão de Um Dedo,* Dr. Tan Poh Choon
74 — *Tudo sobre Astrologia,* H.-M. de Campigny
75 — *Horóscopos Árabes,* Paula Delsol
76 — *Horóscopos Chineses,* Paula Delsol
77 — *Aventuras com o Spectrum,* Tony Bridge e Roy Carnell
78 — *Enciclopédia dos Pontos Que Curam,* Dr. Roger Dalet
79 — *A Dianética,* L. Ron Hubbard
80 — *Auto-Análise,* L. Ron Hubbard
81 — *Como Vencer no Trabalho e na Vida,* L. Ron Hubbard
82 — *Como Planear e Construir a Sua Lareira,* Margaret e Wilbur F. Eastman Jr.
83 — *As Previsões Astrológicas para 1985,* Catherine Aubier
84 — *Faça Você Mesmo — I — Alvenaria, Telhados, Carpintaria*
85 — *Faça Você Mesmo — II — Electricidade, Canalização, Pintura, Vidraria*
86 — *Faça Você Mesmo — III — Revestimentos, Isolamentos, Refrigeração*
87 — *8 Exercícios para Um Corpo Perfeito,* Sheri Blair
88 — *Guia Prático da Sorte,* Cécile Donner e Jean-Luc Caradeau
89 — *Programação Prática para o Spectrum em Linguagem Máquina,* Steve Webb
90 — *Aplicações Domésticas no seu Microcomputador,* Mike Grace
91 — *Como Fazer Amor com a Simples Pressão de Um Dedo... e não só,* Hsuan Tsai Su-Nu
92 — *111 Receitas de Cozinha Indiana*
93 — *Como Fazer Amor com Um Homem,* Régine Dumay
94 — *Terapêutica Biológica,* Adriano de Oliveira
95 — *Inteligência Artificial no Spectrum,* Keith e Steven Brain
96 — *111 Receitas de Cozinha Chinesa*
97 — *O Spectrum Funcional,* David Lawrence
98 — *Domine o Seu ZX Microdrive,* Andrew Pennell
99 — *Desenvolvimento de Aplicações no Sinclair QL — Ideias práticas para utilizações domésticas e em negócios,* Mike Grace
100 — *Truques de Ilusionismo,* Araújo
101 — *Receitas de Refeições para Bebés, Crianças e Jovens — Crescer com Saúde,* Catherine Lewis
102 — *Comer Bem e Barato com Saúde — Dieta Para Evitar o Cancro,* Carmel Berman Reingold
103 — *A Inteligência Artificial no Sinclair QL — Faça o Seu Micro Pensar,* Keith e Steven Brain
104 — *Manuel de Defesa Pessoal,* Prof. J. A. Fonseca Gaspar
105 — *Ervas — Aplicações Culinárias Decorativas e Cosméticas,* Jack Harvey
106 — *A Conservação de Alimentos,* Pamela Dotter
107 — *Jogos de Aventuras para o Sinclair QL — O manual do microaventureiro,* Tony Bridge e Richard Williams
108 — *Manual de Sobrevivência*
109 — *Quill, Easel, Archive e Abacus no Sinclair QL — Como integrar os quatro «pacotes» de software da Psion,* Alison McCallum-Varey
110 — *Problemas de Xadrez — História-Antologia-Iniciação-Técnica-Regras Básicas do Jogo,* Rui C. Nascimento
111 — *102 Programas de Jogos para o Amstrad,* Jacques Deconchat
112 — *Programação Avançada para o Amstrad,* David Lawrence
113 — *Aventuras com o Atari — Um Guia Para Jogar e Escrever Aventuras,* Tony Bridge

Título original: Atari Adventures

Tradução de João Coelho da Rocha

Capa: estúdios P. E. A.

© *Tony Bridge, 1984*
First published in English 1984 by:
Sunshine Books (an imprint of Scot Books Ltd)
12/13 Little Newport Street
LONDON WC2H 7SP

Direitos reservados por
Publicações Europa-América, Lda.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma ou por qualquer processo, electrónico, mecânico ou fotográfico, incluindo fotocópia, xerocópia ou gravação, sem autorização prévia e escrita do editor. Exceptua-se naturalmente a transcrição de pequenos textos ou passagens para apresentação ou crítica do livro. Esta excepção não deve de modo nenhum ser interpretada como sendo extensiva à transcrição de textos em recolhas antológicas ou similares donde resulte prejuízo para o interesse pela obra. Os transgressores são passíveis de procedimento judicial

Editor: Francisco Lyon de Castro

PUBLICAÇÕES EUROPA-AMÉRICA, LDA.
Apartado 8
2726 MEM MARTINS CODEX
PORTUGAL

Edição n.º 133113/4211

Execução técnica:
Gráfica Europam, Lda.,
Mira-Sintra — Mem Martins

Depósito legal n.º 13353/86

tony bridge

AVENTURAS COM O ATARI

UM GUIA PARA JOGAR E ESCREVER AVENTURAS

ARTE DE VIVER®

PUBLICAÇÕES EUROPA-AMÉRICA

Índice

Pág.

Introdução 13

PARTE 1

1 — *Origens* 21
2 — *Texto de aventuras* 26
3 — *Scott Adams e Infocom* 46
4 — *Aventuras de galerias labirínticas* 54
5 — *Masmorras e dragões* 67
6 — *Vedetas do software* 74
7 — *Apresentação do elenco* 81
8 — *Escolhendo uma aventura* 102

PARTE 2

9 — *A Lenda* 107
10 — *Criação da sua própria masmorra* 110
11 — *Monstro, Monstro!* 121
12 — *Ataque e defesa* 128
13 — *Figuras divertidas* 131
14 — *Vamos dar um passo* 137
15 — *O menu, por favor* 145

O OLHO DO GUERREIRO DAS ESTRELAS

Apêndice A — *Instruções* 155
Apêndice B — *Listagem completa* 158

Agradecimentos: O meu muito obrigado a Gary e John Radburn, Kiley da Ace Software, Southall, pela sua inestimável colaboração, assim como para Silica Shop da Sidcup pelo fornecimento de realidades alternativas — e para Sascha, Kerry e Lucy pelas muitas chávenas de chá!

Para Jilly, uma vez mais

Índice pormenorizado

PARTE 1

CAPÍTULO 1
Origens
Jogos de guerra e Masmorras & Dragões — as origens da aventura em computadores.

CAPÍTULO 2
Texto de aventuras
O primeiro software, texto de aventuras típico, Aventuras em Masmorras, as regras de ouro das aventuras, um lote de vocábulos para o aventureiro.

CAPÍTULO 3
Scott Adams e Infocom
As aventuras de Scott Adams, uma vista de olhos sobre algumas aventuras por Infocom.

CAPÍTULO 4
Aventuras de galerias labirínticas
Alguns jogos de galerias labirínticas são verdadeiras aventuras. Uma vista de olhos na Viagem aos Planetas, Acção de Investigação, Encontros com Fantasmas e Homem-Saltador.

CAPÍTULO 5
Masmorras e Dragões
Jogos de interpretação de papéis — uma olhada em Ali Babá e os Quarenta Ladrões e em Telengard.

CAPÍTULO 6
Vedetas do software
Bill Budge e as Artes Electrónicas; um olhar detalhado ao Archon, a forma das aventuras a virem?

CAPÍTULO 7
Apresentação do elenco
Os tesouros, monstros e situações ocorrem numa aventura típica.

CAPÍTULO 8
Gráfico ou texto? Pistas para escrever a sua própria aventura.

PARTE 2

CAPÍTULO 9
A lenda
O enredo de «O Olho do Guerreiro das Estrelas».

CAPÍTULO 10
Criação da sua própria masmorra...

CAPÍTULO 11
Monstro, monstro!
Toda a masmorra precisa de uma justa repartição entre monstros e tesouros.

CAPÍTULO 12
Ataque e defesa
Proporcione ao seu jogador algum poder.

CAPÍTULO 13
Figuras divertidas
Introdução de gráficos.

CAPÍTULO 14
Vamos dar um passo
Andando à volta pela masmorra, introdução de descrições de *status,* início duma luta.

CAPÍTULO 15

O menu, por favor!

Selecção de armas de defesa e de ataque, delineação dum mapa, fim do jogo.

OLHO DO GUERREIRO DAS ESTRELAS

APÊNDICE A

Instruções.

APÊNDICE B

A lista completa do jogo.

Introdução

A aventura tem-se tornado mais do que um passatempo para os programadores aborrecidos de computadores a jogarem ilegalmente horas e horas, utilizando computadores de milhões de dólares, e um tempo de utilização do computador muito dispendioso, para combaterem dragões e cobras. Tem-se tornado um grande negócio e, com a presente explosão de vendas de computadores domésticos, tem vindo a conquistar os corações de milhões de pessoas que ocupam os seus tempos livres com computadores como passatempo, por todo o mundo.

Durante os últimos meses, na realidade, enquanto me encontrava a escrever este livro, reparei numa distinta viragem dos jogos de labirintos para os jogos de aventuras.

Porquê esta situação? Acredito que tenhamos atingido uma plataforma cimeira e estacionária com os jogos de galerias labirínticas. Começou-se, no passado, nos dias de Pet/Nascom, com hardware muito caro a fazer correr os *Invasores do Espaço*. Os *Invasores do Espaço* eram letras X e W, porém a falta de gráficos não foi prejudicada pelo próprio jogo. Foi já suficiente ter-se visto mesmo esta pálida imitação do *pub* clássico (assim como não se ter de encontrar uma moeda de 25$ de cada vez que se queira jogar — esquecemo-nos por conveniência dos 90 000$ para comprar a máquina!).

Este ponto era o chão da floresta, no sopé de encostas escarpadas. Os *Invasores do Espaço* mantiveram o seu domínio durante anos, enquanto nós desbravámos trilhos fustigados secamente por uma espessa camada de assembladores, desmontadores e códigos de máquina, e preços de hardware. Eventualmente fomos conduzidos até à luz por uma ou duas almas intrépidas, tais como Clive

Sinclair no Reino Unido, que finalmente trouxe o computador ao alcance dos jovens. Estes jovens possuíam a necessária dedicação aos jogos de vídeo para se iniciar essa longa escalada da face da escarpa até às estonteantes alturas.

Os primeiros marcos nessa senda foram os *Invasores do Espaço* assexuados tais como os *Galaxianos, Gorf,* etc.; de seguida veio o *Pacman,* e uma infinidade de versões e variantes. Cada marca gravada pelos pioneiros facilitou a escalada de um número cada vez maior de programadores de jogos, seus prossecussores nessas vias da escarpa.

O *Pacman, Kong* e o *Invasor* são os guias da cordada, sendo assim uma ajuda inestimável para programadores principiantes, e na realidade, no topo agora atingido, existem pequenos reinos para cada um destes estilos empreendidos, os quais têm os seus reis temporários, e, por sua vez, alargam as suas fronteiras estabelecidas livremente.

Existem igualmente jogos bastante originais, sendo estes como que grandes e importantes cidades principais — os arqueólogos dispensarão um dia vidas inteiras a escavar através das muitas camadas, deliciados com as misteriosas maravilhas que forem descobrindo. Algumas destas cidades prosperarão e uma ou duas delas, felizardas, crescerão por si próprias, instaurando-se como reinos, fazendo fabulosas fortunas para todos os seus habitantes.

Um planalto, no entanto, deverá permanecer, ainda que possa ser bastante alto, perto do céu. Ao nível presente da tecnologia de computadores não é possível fazer mais do que inverter novas maneiras de eliminar alienígenas e percorrer labirintos, ou trepar escadas.

À medida que cada máquina é anunciada, introduzem-se novas maneiras de nos facilitar a programação de efeitos nos nossos jogos de galerias labirínticas; mas esses efeitos mantêm-se geralmente os mesmos. Várias tentativas têm sido feitas com novas técnicas — na altura em que se escreve há um certo interesse em jogos a três dimensões —, mas, ao cabo e ao resto, os jogos de galerias labirínticas podem somente dar um salto em frente com mais realismo.

Realismo é aquilo que os jogadores procuram obter numa galeria labiríntica, lançando-os no jogo. O perigo, ainda que seja simulado, deve parecer real, a adrenalina deve correr. E o hardware, tal como se encontra presentemente, foi tão longe quanto possível

na criação duma verdadeira arena viva na qual o jogador pode experimentar as suas fantasias.

Os jogos de galerias labirínticas têm uma média de vida de apenas uns poucos de meses — o desastre atinge, como é óbvio, a sobrevivência durante muito tempo, porém o jogo de negócios é um leito quente de invenções. As máquinas que se encontram agora connosco, que utilizam discos de vídeo para criarem um ambiente de vida simulado para o jogador, e os sistemas de cadeias de comunicações encontram-se igualmente a simularem uma situação aparente em que dois ou mais jogadores, em máquinas separadas, possam jogar uns contra os outros. No futuro próximo podemos esperar que a holografia seja utilizada. Depois disso, quem saberá o que se segue? Talvez que um dia exista qualquer espécie de entrada sensitiva — talvez o cheiro, ou algum género de sensação táctil: além do mais, a visão e a audição perfazem conjuntamente um imenso impacte nos jogos actuais de galerias labirínticas — que é que resta?

A maioria destas técnicas, com a possível excepção da rede de comunicações, a qual pareceria ter sido concebida para microcomputadores, será demasiado dispendiosa para que valha a pena implementá-las nos computadores domésticos.

O próximo passo em direcção ao realismo em jogos para computadores domésticos pode somente ser alguma espécie de ligação mental entre a máquina e a mente humana.

Isto, como é óbvio, é perspectivarmo-nos longinquamente no futuro e, ainda que possa ser excitante de contemplar, o contacto cérebro-a-cérebro deve trazer consigo outras coisas demasiado obscuras para que possam ser contempladas.

Existe outra área dos jogos em computadores na qual possa ser permitido praticar excessos de imaginação? Há, e sem dúvida que terá adivinhado qual é. Aventuras, claro!

Os jogos de aventuras têm progredido muito como os jogos de galerias labirínticas — um longo tempo deambulando pela selva até a actual geração dos microcomputadores domésticos os ter arrastado para a luz do dia, na clareira aberta. Desde então, porque os seus cenários existem largamente nas imaginações colectivas do autor e do jogador, os programas de aventuras ainda não atingiram aquela plataforma em que os jogos de galerias labirínticas residem agora.

Isto não significa que não se encontrará qualquer menção aos jogos de galerias labirínticas neste volume. Longe disso! Pessoalmente sou um amante dos jogos de galerias labirínticas; contudo, por sofrer de idade já avançada, tornam-se normalmente frenéticos para os meus velhos dedos fatigados. Ainda que o alto resultado ilusório se torne numa fatal atracção, prefiro pessoalmente, no fim, ter exercitado o meu cérebro, mesmo que tenha sido num jogo de galerias labirínticas. Esta a razão pela qual não faço qualquer apologia pela inclusão de programas tais como *Jumpman* os quais pareceriam ser superficialmente puros jogos de galerias labirínticas. Chamaria antes ao jogo *Jumpman,* e a tantos outros jogos similares, quebra-cabeças de aventuras labirínticas. As secções relevantes darão mais explicações — basta dizer aqui que não me quero ver limitado a textos de aventuras puramente tradicionais neste apanhado geral.

Que é que faz uma boa aventura?

A aventura original, *Caverna Colossal,* foi escrita para um grande computador. Estes computadores não tinham, nesses dias, VDU (unidades de exposição visual); em sua substituição era tirado um duplicado impresso, numa impressora ligada ao computador. Portanto, o formato do jogo constava do texto despejado para a impressora.

Assim cresceu, entre os aventureiros de computadores, a mitologia de que o texto é o melhor. Isso não é assim!

Não necessariamente. Gráficos de alta-resolução ocupam uma enorme quantidade de memória, sendo esta memória melhor empregue, possivelmente, na descrição de mais localizações e de mais objectos. Gosto de ver uma imagem engraçada da cena quando deparo com uma nova localização ou situação no jogo, tal como também gosto de ser presenteado com uma oportunidade para limpar o expositor em visitas subsequentes. Tanto as *Aventuras de Gráficos* do americano Scott Adams como as *Misteriosas Aventuras* do Canal 8 Inglês, por Brian Howarth, oferecem a possibilidade de se observarem os gráficos ou de se reter puro texto, o que deve certamente ser a melhor combinação.

Os gráficos desempenham um papel de suprema relevância nas aventuras labirínticas, como é evidente, pelo que os examinaremos mais adiante. Também o som se encontra normalmente presente nas aventuras labirínticas, sendo na verdade uma parte indispensável da imagem de conjunto — nas aventuras de texto, o som não

desempenha uma parte importante, ainda que algumas aventuras o incluam.

Como são jogadas as aventuras? Veremos cada tipo pormenorizadamente; porém, por agora, um texto de aventuras típico será o suficiente para nos dar o sabor duma aventura.

Existem duas maneiras pelas quais a vasta maioria de aventuras é conduzida. A primeira maneira é o jogador instruir o computador naquilo que deve fazer. Tal é chamado o Método Boneca, no qual o computador actua como a boneca do jogador. Assim, uma troca típica será a seguinte:

«Encontro-me num cemitério. Tudo à minha volta são velhas sepulturas, em parte obscurecidas por uma baixa névoa rastejante. Consigo vislumbrar uma sinistra figura nas sombras. Saídas óbvias são o norte e o oeste. Que é que faço agora?»

A resposta procurada poderá ser, em primeira instância, GO NORTH (IR PARA NORTE), ainda que isso possa ser encurtado normalmente para apenas NORTH (NORTE), ou mesmo N. Esta é a resposta mais básica — existem muitas outras que poderão ser requeridas e encontradas, dependendo das circunstâncias que prevaleçam na altura. O jogador pode, por exemplo, ter apanhado uma espada durante alguma fase anterior, podendo então instruir o computador para a usar de modo a atacar a figura em causa.

O outro subconjunto principal de textos de aventuras é a Aventura da Primeira Partida. Superficialmente, este texto poderá parecer muito semelhante ao da aventura da Boneca; mas, de facto, as diferenças, ainda que subtis, são enormes.

Neste tipo, o «Eu» do primeiro exemplo é substituído por «Você» — portanto, no exemplo que acabámos de ver, o computador dirá «Você encontra-se num cemitério. Tudo à sua volta são sinistras sepulturas.» E assim por diante, até à pergunta final: «Que é que você faz agora?» Esta forma de aventura permite frequentemente uma resposta bastante mais pormenorizada às questões do computador em relação ao jogador.

É preciso pouco equipamento para se jogarem aventuras — ao contrário de Masmorras e Dragões, cujo jogo é tantas vezes uma parte relevante das aventuras, não é necessário um dado, assim como quaisquer pequenas figuras-modelo. Nem sequer é preciso ter resmas sobre resmas de livros e quadros ou tabelas de regras, ainda

que as aventuras individuais possam incluir cenários e regras bem complexos, sendo a fantasia dos jogadores aquilo que é! Contudo, a grande atracção das aventuras de computadores é que elas podem ser jogadas a solo por qualquer pessoa — o único equipamento necessário para qualquer aventura é uma grande folha de papel e um lápis, e talvez também uma provisão de café.

O papel e o lápis serão utilizados para delinear a área coberta pela aventura. À medida que o jogador se deslocar no jogo, indo para norte, depois para leste, de seguida para norte, regressando outra vez ao sul, resolvendo problemas durante o percurso empreendido, o seu sentido de orientação em breve se tornará confuso — e a posição do aventureiro deve ser conhecida em todas as ocasiões, uma vez que os objectos encontrados durante o caminho terão muitas vezes de ser deixados até mais tarde. A maioria dos programas colocam um limite ao número de itens que podem ser levados pelo jogador de cada vez, precisando este de ser capaz de regressar posteriormente ao local onde deixou o respectivo objecto, ou objectos, de modo a conseguir apanhá-lo quando já for possível.

Grandes porções de café serão precisas para se combater o sono, à medida que a madrugada se aproximar!

O cenário de cada aventura será diferente. O original, *Caverna Colossal (Colossal Cave),* instalou-se nos meandros subterrâneos, assim como o original *Masmorras e Dragões (Dungeons and Dragons).* Tal como D & D, as aventuras em computadores têm-se desde então dirigido para o espaço, o Oeste selvagem, a velha Roma, o velho Egipto, os tempos isabelinos, e assim por diante. De facto, o número de cenários disponível é ilimitado. Veremos muitos destes mundos imaginários à medida que progredimos com a nossa observação dos jogos de aventuras do Atari.

As aventuras não são, contudo, uma simples questão de leitura e compreensão de mapas, ou mesmo combater monstros, sendo a maior parte disso excitante e agradável! Vamos dar uma vista de olhos, no cap. 2, a um texto de aventuras típico, assim como se observará uma maneira de o jogar. Uma boa aventura, claro está, oferecerá várias maneiras diferentes de a jogar — em capítulos futuros daremos uma vista de olhos em aventuras com gráficos, assim como em aventuras labirínticas. O primeiro capítulo é um breve relance nas origens das aventuras, na sua generalidade.

Aventuras com o Atari vai, muito obviamente, ser um livro sobre aventuras para o Atari. Mas será, além disso, bastante mais!

Aviso: seja cuidadoso quando entrar com o programa que se encontra no fim deste livro. A qualidade da cópia duma impressora de um computador significa que alguns caracteres possam parecer muito semelhantes — vírgulas, particularmente, podem parecer pontos finais.

PARTE 1

CAPÍTULO 1

Origens

Ligue a luz, depressa! Aí está, assim é melhor, agora podemos ver um pouco mais longe na penumbra. Os ruídos estranhos desapareceram quando a luz se acendeu, e agora tudo está calmo. Adiante, uma abertura no poço da caverna — entremos e vejamos o que é que jaz à nossa frente, ao nosso dispor.

Ah! Que é isto? Um Varão Negro (Black Rod) jazendo no chão húmido da caverna. Vá, apanhe-o. Mais alguma coisa em redor? Não, é tudo, portanto vamos penetrar mais fundo nas catacumbas. Na próxima caverna, uma Gaiola de Vime (Wicker Cage) vazia encontra-se abandonada a um canto. É uma armadilha? Tente empurrá-la com o Varão, fustigue-a com o Varão — nada acontece, por conseguinte podemos igualmente apanhá-la.

Agora o débil som de um pássaro a chilrear provém da próxima caverna. Penetrando silenciosamente na caverna podemos ver um Pássaro (Bird) chilreando alegremente, empoleirado numa pedra não muito distante. Deve ser para ele que serve a Gaiola de Vime! Certo, vamos apanhar o pequeno malandrete. Mas ele esvoaça, afastando-se — alguma coisa o assustou. Bem, o Varão Negro parece um pouco ameaçador, portanto vamos largá-lo. Assim é melhor, o Pássaro pousou de novo, e está outra vez a cantarolar divertidamente, indiferente à nossa presença. Rastejamos lentamente na sua direcção com a nossa Gaiola. O pássaro foi apanhado!

Prosseguindo de novo, fazemos uma pausa para tornar a apanhar o Varão (sem dúvida será útil mais tarde), para a caverna seguinte, com um Lampião (Lamp) pendurado bem alto perante nós. Subitamente uma vasta sombra ergue-se perante nós, vinha da escuridão! Uma enorme Cobra Verde (Green Snake) fita-nos com o seu olhar penetrante e serpenteia à nossa frente. Não existe qual-

quer outra saída aparente, portanto temos de ultrapassar esta fera de modo a prosseguirnos a nossa demanda. Vamos deter-nos e pensar por instantes.

Tendo o Varão, é a altura em que ele bem pode servir — mas não, a Cobra não se deixa perturbar por ele! Que tal utilizar o Varão como uma vara de saltos? A Cobra é demasiado grande para se conseguir saltar por cima. O pequeno Pássaro está ainda a chilrear alegremente ao longe — detenha-se por um momento agora aqui: talvez possa alimentar a Cobra com o Pássaro. Para mais, a Cobra está provavelmente esfomeada, e isto pode bem mantê-la ocupada o tempo suficiente para podermos passar por ela a correr e afastarmo-nos para longe do seu alcance. Vamos, pois, libertar o Pássaro e ver o que acontece. Acreditaria agora no seguinte? A Cobra, assustada pelo adejar das asas, sibila violentamente e afasta-se ligeira para a escuridão, deixando-nos à vontade para prosseguirmos na nossa demanda.

Este é um cenário típico duma aventura por computador, na qual a violência aberta não desempenha uma parte importante e extensa, havendo contudo variações nas quais o seu braço armado e capacidades de luta prevalecem sobre o seu poder de raciocínio. Veremos algumas destas variações mais tarde; mas, por agora, vamos examinar o que é que queremos dizer por aventura.

Para se descobrir as origens da aventura por computador temos de observar primeiro um outro passatempo da era dos computadores pré-domésticos. Um passatempo tão antigo quanto o xadrez, e aproximadamente tão antigo quanto outro passatempo.

Os Jogos de Guerra têm sido disputados desde que os chefes têm mais do que meia dúzia de homens disponíveis para os seus exércitos — para mais, mesmo as manobras mais básicas de combate precisam de prática, e que melhor maneira de o fazer do que construir um jogo a partir disso, conferindo assim algum incentivo às várias acções?

Algumas versões bastante complexas de jogos de guerra têm sido elaboradas, mas aquela que a maioria das pessoas reconhecerá como tal são os jogos de guerra de mesa. Esta tem sido um forma bem popular de entretenimento e uma técnica de treino militar desde o século XVII.

Os Jogos de Guerra têm uma especial predilecção por regras complexas, e H. G. Wells, ele próprio um ávido jogador, publicou há muitos anos um pequeno livro chamado *Little Wars (Guerras de*

Pequena Dimensão), cobrindo certos aspectos das batalhas de mesa. Cedo se tornou a bíblia para qualquer devoto sério do passatempo.

Durante os anos 60, contudo, livros ainda mais intrincados de regras para serem usados com os jogos de guerra fizeram a sua aparição comercial, tornando-se muito populares. Estes livros de regras cobriam os mais pequenos pormenores da época a que diziam respeito, tais como uniformes, armas e logística — as principais épocas eram a antiguidade, a medieval, a napoleónica e a moderna.

Existiam, dentro destas categorias, muitas subcategorias, sendo uma destas a fantasia medieval. Dave Arneson, da Castle and Crusade Society in America, iniciou uma vasta campanha, tendo expandido as regras originais de forma a proporcionar aos jogadores um quadro completo. Estas regras evoluíram, com a ajuda de Gary Gygax, para originarem um dos jogos mais bem sucedidos do século — *Dungeons & Dragons (Masmorras & Dragões),* publicado por Tactical Studies Rules. *D&D,* de TSR, presenteia o jogador com um sistema altamente estilizado de jogo, onde nada é deixado ao acaso, sendo tudo jogado de acordo com tabelas.

Depois do sucesso de *Dungeons & Dragons,* foi muito natural que muitos imitadores surgissem, alguns produzindo mais impacte no contexto cénico do que outros.

Provavelmente o mais duradouro deles terá sido Ken Andre com o seu jogo *Tunnels & Trolls.* Simplificou as regras de *D&D* numa grande extensão, mas não deixou de dar feição na sua maior parte àquilo que se tinha tornado tão popular com o jogo precedente. Outra vez, um Mestre em Masmorras (Dungeon Master) elabora um complexo de cavernas (ou, de facto, qualquer género de cenário que desejar), sendo então conferida toda a liberdade ao grupo dos vários companheiros de jogo, de modo a apostarem como bem quiserem. O combate é, igualmente, moderado pelo lançamento de dados, porém *T&T* não tem dados percentuais. As etapas de jogo são igualmente inerentes ao sistema de *T&T,* desenvolvendo-se por níveis de maior dificuldade, desde o mais baixo «knock-knock» («truz-truz») (o qual abre portas fechadas) e «take that you fiend» («agarre o diabo pela cauda») (que utiliza o QI como arma), passando por fases denominadas com graça, tais como «Zombie Zonk» e «Mutatum Mutandorum», até ao mais alto, «Born Again» («Nascido Outra Vez», o qual fala relativamente por si próprio.

Todavia, o desenvolvimento principal de *T&T,* que tem divertido muitos milhares de jogadores de jogos de fantasia através do mundo, e o qual torna as coisas particularmente interessantes para nós, utilizadores de computadores, é único sistema de masmorras a solo que tem considerado *T&T* como o seu sistema de jogo.

Estas masmorras adquirem o formato de livros ilustrados, cada uma contendo uma aventura já pronta, a qual pode imediatamente ser jogada, de acordo com as regras de *T&T,* por uma pessoa qualquer. Sendo realmente uma série de acções de escolha múltipla, na qual o texto actua como um Mestre de Masmorras, os livros são uma vantagem para o jogador que seja incapaz de se entender com outros aventureiros, ou de se poder juntar com eles.

O grande sucesso desfrutado por estes pequenos volumes é indicativo do grande número de pessoas que são incapazes de jogarem RPG[1] de grande fôlego e que agora vêem o computador como mediador, árbitro e Mestre em Masmorras.

Nos meados dos anos 70, uma dupla empresarial, Willie Crowther e Don Woods, debruçada sobre o seu enorme computador de grandes dimensões, desenvolveu um jogo denominado *Adventures (Aventuras).* Eram muito provavelmente adeptos de *D&D,* uma vez que o cenário para o seu jogo incluía um complexo sistema de cavernas, povoadas com um sortido de seres estranhos, e liberalmente providas de tesouros de todos os tipos.

Tal como *D&D,* o jogador percorre o seu caminho lentamente através de território desconhecido, recebendo informação acerca dos seus arredores — mas desta vez a partir do computador. Incansável árbitro e Mestre em Masmorras, o computador é o meio ideal para o jogo de fantasia.

Outros jogos surgiram na esteira de *Adventures,* sendo provavelmente o mais bem sucedido o *Zork,* o qual é o corredor de fundo de muitos dos jogos de aventuras implementados para os microcomputadores domésticos dos finais de 70. Os aparelhos PET, Apple e Tandy foram bem servidos com estes jogos por vários anos, enquanto o original era passado, sob a forma de disco, pelo círculo de profissionais de sistemas informáticos. Este mercado livre era, todavia, bastante negro — as companhias que possuíam

[1] *Role player games:* jogos de desempenho de papéis (papéis no sentido teatral). *(N. do T.)*

grandes computadores utilizados pelos seus empregados para jogarem esses jogos ilícitos ficavam naturalmente bastante aborrecidas com esta utilização do dispendioso tempo de computador!

A atracção óbvia destas aventuras, moderadas pelo computador, para o entusiasta doméstico é que elas podem ser jogadas em qualquer altura, e sozinhas se for necessário (é muitas vezes esclarecedor jogar estes jogos com companheiros, cada qual dando a sua quota-parte). Dado que o jogo pode geralmente levar semanas ou mesmo meses a ficar completo, o estado actual do jogo pode ser salvaguardado em disco ou fita, e retomado num instante.

O inconveniente óbvio para o entusiasta doméstico é que, na sua forma original, *Adventures* somente pode ser corrido num grande computador, custando avultadas quantias — não o preço do mobiliário normal duma sala de estar!

Com o advento dos microcomputadores baratos, os programas do género de aventuras ficaram ao alcance do utilizador doméstico. Tornou-se então possível o jogo a solo para o entusiasta pouco afortunado que não pudesse possuir um sistema central IBM.

CAPÍTULO 2

Texto de aventuras

Na altura em que este livro foi escrito (finais de 1983), um novo microcomputador era anunciado em cada semana que passava. Alguns deles têm-se tornado naquilo que é designado por «produtos-a-todo-o-vapor», isto é, nunca chegaram realmente a materializar-se. Embora isto seja um fenómeno exasperantemente comum no mercado de computadores, ainda existem aparelhos a circular, sendo estes máquinas muito boas. O pacote de software inicial que eventualmente chega do fabricante do computador inclui invariavelmente um programa de aventuras.

No passado, na era pré-histórica da microcomputadorização, há cerca de cinco ou seis anos, três aparelhos dominavam a cena. Todos eles eram americanos, sendo todos bastantes caros — e, incidentemente, ainda o são! E todos eles tiveram implementações de *Adventures* e *Zork,* escritos para eles. O Apple I, o Commodore Pet e o TRS-80 ainda se encontram entre nós, duma forma ou outra, porém o seu custo, nesses dias distantes, serviu para manter bastante exclusivo o clube da aventura.

Vimos os princípios da aventura computadorizada no original Crowther/Woods e em *Zork,* mas vários outros programas populares foram escritos nos Estados Unidos, nos meados de 1970. À medida que os preços caíram, e os programadores se tornaram mais eficientes com os seus novos brinquedos, assim esses programas antigos foram sendo adaptados.

Muitos dos programas retomados para conversão foram originalmente publicados por David Ahl em *Creative Computing,* uma revista americana. Os jogos mais populares incluíam *Hammurabi,* frequentemente mal pronunciado hoje em dia como *Hamurabi.* No

original, você, o jogador, tem de dirigir o governador da Suméria do mesmo nome na administração da cidade. Dados tantos acres de terra fértil, tantos alqueires de cereais armazenados, e tantas pessoas na cidade, têm de se estimar os ponderáveis de modo a perdurarem durante um certo número de anos. Este tipo de jogo tem sido muito adaptado desde a sua aparição original em *Creative Computing,* sendo talvez *Kingdoms* a versão mais famosa. Encontra-se uma versão disponível para os aparelhos Atari, da própria Atari — que também produz um programa designado *Energy Czar,* o qual o coloca como encarregado dos recursos energéticos americanos. O termo generalizado para o género em questão é «Management Games» — «Jogos de Administração».

Muitos dos programas de aventuras a circular hoje em dia são na realidade descendentes dos jogos administrativos, na sua cuidadosa estima equilibrada de diversos ponderáveis.

Star Trek, escrito pela primeira vez nos finais de 1960 na corrente de entusiasmo para as séries de TV, é um género de *Hammurabi,* envolvendo um delicado embaralhamento entre controlos de armas e níveis de munições, com controlos de perdas e reparações, tomando tudo isso em consideração. Este tipo de jogo serve idealmente para ser jogado num computador, deixando que a máquina tome conta de todos os pormenores de sondagem galáctica e relatórios dos vários estados de situação, deixando-o a si a fazer progressos no confronto com *klingons* fustigantemente velozes! Ao permanecer agarrado a um aspecto da série original da TV com o qual nunca me consegui reconciliar completamente na minha própria mente no que diz respeito à humanidade declarada do programa, o *Star Trek* computadorizado é extremamente xenófobo, sendo o único objectivo do jogo desembaraçar a galáxia de *klingons,* tão rapidamente quanto possível. Pode bem chegar o dia em que, imagine-se, alguém escreva um programa *Star Trek* no qual o objectivo seja fazer amigos com os alienígenas... O proprietário de um Atari tem uma versão particularmente boa do *Star Trek,* o bem vendido *Star Raiders.* É tão bem conhecido que é quase redundante mencioná-lo aqui — quase, mas não completamente! Ainda que este seja muito de longe afastado do original, a premissa básica é a mesma. Uma ampla galáxia encontra-se dividida em vários sectores, muitos dos quais contendo esquadrões de naves espaciais de combate de *klingons.* Outros contêm bases interestelares, nas quais o arsenal e equipamento do jogador (o *Enterprise?*) pode ser rea-

bastecido e rearmado. Tal como no original, o objectivo do jogo é matar tantos *klingons* quantos for possível; mas, ao contrário do original, tudo isso é alcançado à moda dos jogos labirínticos. Com todos os efeitos maravilhosos e facilidade de jogo, não é de admirar que este programa tenha sido um sólido favorito durante um bom par de anos.

Wumpus foi igualmente escrito há nuitos anos, e tem sobrevivido, de facto prosperado, até à data. O jogo original incluía uma busca do mítico «Wumpus» através dum complexo de quadrados. Utilizando indícios dados pelo computador, são eventualmente reduzidas as escolhas por triangulação até à localização final da fera.

Encontraremos descendentes de todos estes programas, *Adventures, Zork, Hammurabi e Wumpus,* em páginas posteriores. Por agora, vamos começar por explicar o que é um texto de aventuras.

Originalmente, as aventuras eram jogadas nos grandes computadores centrais, como já vimos — estas máquinas, nesses dias, não tinham o luxo de um écran monitorizado, obtendo-se, em sua substituição, as suas saídas em impressoras (a razão para diversos termos, hoje em dia, na computadorização doméstica, tais como PRINT — «impressão», e TAB — «tabulação»). Assim, como é óbvio, os gráficos encontravam-se excluídos. Pelo contrário, todo o jogo era jogado fora do computador, utilizando-se pilhas e mais pilhas de papel impresso.

Há, hoje em dia, autênticos bandos de aventureiros reaccionários, cada um deles defendendo o seu próprio tipo de aventuras favoritas. Os apologistas da variedade de textos acreditam que sem imagens esboçando uma noção pré-concebida da cena em questão nas suas mentes, podem gozar melhor a aventura, sendo a imaginação o único limite para esse divertimento. Adeptos da aventura por gráficos acreditam que a representação artística da cena faz sobressair o jogo, melhorando-o assim. Pessoalmente aprecio aventuras de qualquer género — enquanto aprecio observar um bom artista a trabalhar, apercebo-me de que cada texto de aventuras adquire uma personalidade própria à medida que a imaginação trabalha para encarnar o esqueleto nu das descrições (aperceber-se-á, contudo, que Infocom, e mais um ou dois outros, são tão prolixos nas suas descrições que deixam muito pouco à imaginação!).

O texto típico de aventuras começa com a descrição duma localização a descobrir. No original, esta encontrava-se no exterior

duma cabana de madeira, no meio duma floresta. Esta descrição pode ser bastante lacónica: «Você encontra-se no exterior duma pequena cabana de madeira.» Se não houver restrições de memória, as localizações poderão ter correspondentemente mais descrição, embora muitos autores decidam nesse caso incluir mais localizações. Se a aventura for fornecida num disco, então cada localização pode ser armazenada e lida pelo programa à medida que for necessário, podendo a descrição ser muito mais pormenorizada.

Depois da descrição, seja comprida ou curta (veja-se adiante a secção dedicada às aventuras de Infocom), o computador pergunta ao jogador o que é que ele deseja fazer. Existem duas maneiras de conduzir as aventuras. Depois de descrever a localização, o computador pode então dizer: «Não vejo alguma coisa de interessante. Que é que faço agora?» A aventura será então jogada a partir do ponto de vista do computador, o qual será dirigido por você mesmo, o jogador. O computador, neste caso, tornar-se-á na «boneca» do aventureiro. Veja-se outra vez a secção sobre o Infocom — uma vez que convém aos autores mais originais de aventuras de software a circular de momento, estes aproximam-se deste tipo de aventura na terceira pessoa duma maneira completamente fresca, no seu programa *Suspended.*

As aventuras na primeira pessoa são subtilmente diferentes, apesar de tudo. Nesta variedade, você será o protagonista, e o computador dirá: «Você não vê seja o que for. Que é que você fará de seguida?» Para mim, isto torna tudo mais pessoal e imediato, o que faz que prefira normalmente jogar este tipo de aventura.

A dificuldade em descrever o texto da aventura reside na tentativa de exprimir o sabor essencial do jogo, sem se conseguir dar a resposta ao problema que possa ter intrigado o leitor por muitas semanas — e muito do gozo na solução de textos de aventuras está em se agitar um problema difícil pelo «pescoço» até que este sucumba.

Daremos agora uma vista de olhos à *Aventuras das Masmorras (Dungeon Adventures)* da Level 9. Qualquer leitor que se encontre pessoalmente de momento nesta aventura particular deve passar por cima do resto deste capítulo! Aqueles que de entre vós estejam a pensar em comprar este programa não devem desesperar — nada de crucial será deixado de fora.

A *Aventura das Masmorras* faz parte de uma excelente série escrita pela Level 9 (High Wycombe, UK), a qual principia com

Colossal Adventure (Aventura Colossal), baseada muito de perto no programa original de Crowther/Woods, *Colossal Cave (Caverna Colossal),* mas acrescentando-lhe cerca de setenta localizações para descobrir no fim do jogo. O primeiro programa nesta série, chamada *The Middlle Earth Adventures (Aventuras no Centro da Terra)* pela Level 9, é o *Adventure Quest (Aventuras de Exploração).* Todas as aventuras no Centro da Terra se inter-relacionam, formando uma extensa fantasia, a qual pode ser explorada e gozada.

Um novo título, lançado recentemente, é o *Snowball (Bola de Neve),* instalado numa enorme nave interestrelar com cinco milhas de comprimento. Com mais de sete mil localizações (assim o proclama a Level 9!), sendo exuberante, com rouxinóis comedores de homens a patrulharem os corredores da nave espacial, o próprio título refere-se provavelmente às suas oportunidades de sobrevivência! *Snowball* é a primeira duma nova série de aventuras da Level 9, a qual promete ser a equivalente da série «Middle Earth».

A cena de abertura de *Dungeon Adventure,* e os problemas que lhe estão associados, é um exemplo muito puro do clássico programa de aventuras, servindo para lançar algumas regras de fundo da aventura em geral.

O folheto que acompanha a cassete de *Dungeon Adventure* é típico da qualidade de saída da Level 9. Uma página de instalação de cenas, com um breve trecho de história dizendo respeito ao sequestro de Minas Tirith, à morte de Demon Lord e à decisão do protagonista de partir em demanda do tesouro do lorde na Torre Negra (Black Tower), prepara-o para o início do jogo. O resto do folheto sublinha os vários comandos que você pode dar ao computador, juntamente com diversas pistas para o aventureiro. Finalmente, um toque único: um sobrescrito no qual se pode, caso se encontre terrivelmente imobilizado, implorar um início à Level 9.

No princípio da aventura, você, o herói, acorda frio e desarmado num banco de lama ao lado dum grande caixote, aberto numa das extremidades. Há igualmente uma peça de madeira flutuante estendida por perto. Vê-se uma ponte de pedra sobre o rio, ligando encostas graníticas às terras planas da margem ao longe. Agora, você pode, claro está, lançar-se pela ponte, ávido por se acercar da exploração das cavernas, as quais você sabe secretamente estarem lá em cima, nas encostas. E eis-nos aqui chegados à nossa Primeira Regra de Ouro de Aventuras:

Olhe em redor em cada localização, tão pormenorizadamente quanto possível

Aventuras do tipo tradicional, as quais estão presentemente em voga, principiam invariavelmente com o jogador quase sempre só e indefeso no exterior duma espécie qualquer de edifício.

Neste caso concreto, existem cerca de cento e setenta localizações a serem exploradas dentro do complexo de cavernas que você encontrará para além daquela ponte. As suas possibilidades de sobreviver vendo mais de meia dúzia delas, são, contudo, depressivamente remotas! Pouco tempo depois de ter começado, encontrar-se-ão determinados objectos, os quais virão a ser necessários — objectos que somente podem ser obtidos das localizações exteriores. Isto é, as localizações que se encontrarão deste lado da ponte.

Descobrirá tudo isto após um par de tentativas no complexo de cavernas — e, pode agora, iniciar uma pesquisa a estes objectos vitais.

Sabemos que não existe alguma coisa que seja útil — por enquanto — para descobrir indo na direcção norte ao atravessar a ponte, portanto, vamos tentar ir para sul.

Mas, primeiro que tudo, não nos devemos esquecer da nossa Primeira Regra em Aventuras, devendo olhar em redor tanto quanto possível! Agora, se se recorda, encontramo-nos num terreno pantanoso, e podemos ver alguma madeira a flutuar à deriva, assim como um grande caixote. Vamos apanhar a madeira. Programas diferentes reconhecem comandos diferentes para esta acção; deste modo, pode-se tentar PICK (Apanhar), TAKE (Tomar) ou GET (Obter), que são os mais usuais. De facto, a *Dungeon Adventure* aceitará TAKE, de modo que somos agora os orgulhosos possuidores dum barrote de madeira.

Não parece haver muito a fazer com isso. Vamos, portanto, concentrar-nos em qualquer outra coisa.

O caixote, se bem se lembra, estava assente no solo com uma das extremidades aberta, de modo que seria uma boa ideia entrar nele, não era? Não, não seria! Não por enquanto, de qualquer modo. Os escritores de programas de aventuras pertencem ao lote dos sádicos, e gostarão imenso que você caminhe com os olhos bem abertos e inocentemente na direcção duma armadilha — talvez exactamente como esta. Vamos, pois, tentar uma outra palavra-chave, com a qual se deparará frequentemente em aventuras tradi-

cionais deste tipo: essa palavra-chave é EXAMINE N — «Examine N» (onde N é objecto a ser EXAMINE-ado).

Vamos, portanto, escrever EXAMINE CASE («Examine o Caixote») e vejamos o que é que o computador tem para nos dizer. O caixote está encantado. Não somente isso: há igualmente espaço para nós entrarmos agachados. Sabemos, pois, agora, que não seremos comidos ou pisados por qualquer monstro que passe, podendo assim prosseguir ilesos, por agora.

Vamos deixar aqui o caixote, contudo. Existem segredos para serem aprendidos no seu interior, como é óbvio, não sendo o menor o facto de o caixote se encontrar no local onde se deve depositar o seu tesouro de maneira a ganhar pontos e vencer o jogo. Os enigmas a serem resolvidos de forma a obter-se esta informação são divertidos de encontrar, não querendo pessoalmente estragar-lhe esse gozo numa fase prematura.

Vamos assumir, então, que explorámos minuciosamente o caixote, encontrando-nos de novo no terreno pantanoso, com o nosso barrote de madeira. Decidimos, provavelmente depois de várias tentativas dolorosas, que nos encontramos numa entrada difícil ao tentarmos negociar as escuras cavernas a norte da ponte. Vamos, portanto, dirigir-nos para sul a partir da ponte. Estou pessoalmente a jogar a aventura à medida que vou escrevendo acerca dela, de forma que isto é uma viagem de descobertas para todos nós.

Encontramo-nos agora numa estrada leste-oeste a sul do rio sobre o qual está lançada a ponte. Uma cabeça de orca, gigantesca, está gravada na encosta escarpada a norte do rio, com a sua língua formando a ponte. Uma torre arruinada encontra-se erigida no cimo da encosta. As saídas são LESTE, OESTE e SUL. Esta é a fórmula padrão para os textos de aventuras — entra-se uma localização e uma breve descrição é dada, com uma lista de possíveis saídas. Na verdade, as descrições das várias localizações são bastante pormenoriadas nas aventuras da Level 9, o que se deve a uma ampla memória disponível.

Normalmente, é dada também outra lista — a dos objectos e/ou monstros ou outras entidades a serem vistas, e as coisas que você pode transportar.

Não existe nada para ser visto nesta localização, apesar de todas a suspeita; portanto, temos de decidir que direcção tomamos agora. Não temos quaisquer indícios aqui; vamos, pois, lançar uma moeda ao ar e seguir a estrada para leste. A próxima localização é,

outra vez, a estrada leste-oeste, porém agora encontramo-nos mais adiante e podemos assim ver para sul uma planície rasa de erva, estendendo-se tão longe quanto a vista pode alcançar.

Esta é uma daquelas frases que virão a ser tratadas com a devida consideração. Quer normalmente dizer que, uma vez que se tenha posto pé na localização à qual se refere, se ficará perdido para sempre — ou pelo menos até que se desista em súbito desespero.

Por isso deixaremos de parte essa planície de erva, de momento. Todavia, podemos também ver, assim nos informa o computador, uma linha de degraus, a qual conduz a uma pequena ilha no meio da água. Uma jovem rapariga adolescente, acorrentada com cadeados está na ilha, cativa — que encantadoramente fantástico! Vamos, pois, inscrever GO NORTH — Ir para Norte. O computador informa-nos de que nos encontramos agora nos degraus, e que a rapariga ainda se encontra na ilha. Inscrevemos GO NORTH, outra vez. Oh, meu Deus! A rapariga era uma sereia, cantando a sua melodia de sereia — debatemo-nos nas águas traiçoeiras do rio. O computador informa-nos de que arranjámos maneira de podermos vir a ser mortos, por imprevidência nossa.

O programa lança-nos agora de novo, para a margem enlameada do rio, tendo de retroceder sobre os nossos passos até à estrada leste-oeste, precisamente a sul da ponte. Desta vez, vamos explorar para leste. Inscrevemos GO EAST — Ir para Leste —, e o computador diz-nos devidamente de que nos encontramos mais para leste, ao longo da estrada, a norte dum degrau, numa encosta sem árvores.

Esta encosta sem arvoredo parece valer ser investigada — indo para sul, chegamos até perto da íngreme encosta, a qual se eleva às nuvens, e mesmo para além delas. Grandes estrondos vêm lá de cima! Podemos ir para cima aqui (UP); vamos, pois, fazê-lo. Encontramo-nos agora no meio dum círculo de monólitos distorcidos, em que a chuva ácida esboçou figuras grotescas. Relâmpagos em arco revelam o horror completo deste local ensombrado, enquanto trovões ecoam a crepitar por entre os penhascos. Soa muito aconchegante, não soa? Se instruirmos o computador para olhar em redor (LOOK), uma chusma de chamas violentas saltará cá para fora: trata-se dos Rakshasa! O seu líder avança flutuando e desafia-nos para um jogo — se você ganhar no lançamento de dados ele fará que o nosso poder espiritual se fortaleça de alguma forma. Claro que poderemos perder...

Temos de jogar, e além disso parece tratar-se dum contrato correcto, não parece? Infelizmente, precisamos dum processo para viciar os dados (estes Rakshasa são relativamente manhosos), e ainda não o descobrimos, embora se possa dizer que deve ser encontrado algures nesta sequência de abertura.

Tal como poderá esperar, perdemos este jogo particular, encontrando-nos mais uma vez, depois de nos ter sido perguntado se desejamos jogar de novo, no banco de lama. Apesar de tudo, estamos sempre a aprender de cada vez, não estamos?

Vamos voltar àquela porção de estrada precisamente a norte da encosta íngreme onde recentemente nos encontrámos com os Rakshasa. Não voltamos lá outra vez até encontrarmos o método de ganharmos o jogo de dados. Portanto continuamos para oeste, para vermos o que é que nos espera aí.

E agora podemos ver o vasto campo de papoilas, o qual se estende para oeste tão longe quanto a vista consegue alcançar — e onde é que já vimos esta frase anteriormente? Devemos andar muito cuidadosamente aqui! Um perfume sonolento paira pesadamente na brisa. Por perto podemos ver uma semente seca de papoila estendida no chão. Vamos apanhá-la, ao inscrevermos TAKE SEED (Tomar Semente). E eis-nos aqui chegados à nossa Segunda Regra de Ouro em Aventuras:

Tudo tem um propósito

Este típico programa de aventuras é tão denso que o programador não se pode permitir o luxo de deixar demasiados itens inúteis espalhados por aí. Tal como todas as regras, todavia, esta pode igualmente ser quebrada, deparando-se com o despropósito ocasional, o qual o fará apressar-se ao tentar encontrar alguma maneira de o utilizar. E, como é evidente, haverá por vezes um autor verdadeiramente horrível, que se deleitará ao passar ao aventureiro incauto uma bomba disfarçada!

Portanto, ainda que possamos actuar de acordo com essa Regra de Ouro, devemos acrescentar-lhe um aditamento:

Observe a máxima precaução em todas as ocasiões

Vamos agora retroceder sobre os nossos passos — tenho um estranho pressentimento acerca daquele campo de papoilas!

Podemos fazer o caminho de regresso ao longo da estrada, passando pela encosta íngreme, assim como pela ponte, até chegar aos degraus empedrados. Visto termos agora uma semente de papoila connosco, podemos bem usá-la para combater a sereia (não sabemos ainda como; contudo, valerá a pena fazer uma tentativa!). Nos degraus empedrados, inscrevemos GO NORTH (Ir para Norte), o que nos levará à escada empedrada. Da última vez encontrávamo-nos aqui, tendo sido atirados sem cerimónias para a água quando tentámos prosseguir mais para norte, passando pela sereia; vamos, pois, ser um pouco mais cautelosos desta vez.

Podemos igualmente experimentar as sementes de papoila agora — inscreveremos THROW SEEDS (Lançar Sementes), e vejamos o que é que se passa (estou, aqui, a condensar bastantes apertos de coração, assim como muito esforço para se encontrar a solução correcta!). As sementes, ao caírem, rebentam com estrondosas explosões. Será que elas assustaram a sereia para longe?

Para se descobrir isto, temos de dar uma ordem ao computador. Inscreva LOOK (Olhar/Observar), e o computador informar-nos-á prestavelmente daquilo que se encontra na respectiva localização. Como é óbvio, a resposta que se terá é frequentemente «Não vejo alguma coisa de especial», mas vale a pena fazer a pergunta, tal como se passa com EXAMINE. LOOK não deve ser confundido com REDESCRIBE (REDES ou simplesmente R, como encurtamento abreviado) (Redescrever), comando que instruirá o computador para executar exactamente isso com a presente localização.

De volta aos nossos problemas presentes. Tendo experimentado LOOK, apercebemo-nos de que a sereia ainda se encontra lá, sentada ao lado do rio. Introduziremos agora, e ainda, uma outra útil palavra-comando — LISTEN (Escutar). Coisas desagradáveis têm o hábito nefasto de se esconderem por detrás de árvores ou rochas, fora do campo de visão do computador, mas não conseguem evitar provocar sons ululantes, algo bizarros, os quais farão denunciar a sua presença!

Ah! Eis-nos agora chegados a algum sítio! O computador diz-nos que estivemos temporariamente ensurdecidos, e que não conseguimos ouvir o que quer que seja. Ainda que ela deva estar a cantar como o deve fazer uma boa sereia, não a ouviremos; portanto, é provavelmente seguro passar por ela agora, em silêncio... mas ela

apanhou-nos outra vez! O efeito temporário da surdez deve ter uma muito curta duração.

Eis-nos de novo atrás, no banco de lama. Podemos agora não perder tempo em voltar atrás à perturbante sereia, sem nos esquecermos de colher a semente da papoila!

Outra palavra-comando que importa lembrar, a qual nos ajudará no futuro, é SAVE (Salvar/Guardar). A maioria dos bons programas de aventuras permitirão esta palavra, a qual significa que se pode guardar o seu jogo, no seu estado actual, numa fita ou num disco. Dever-se-ia, se possível, fazer isto antes de tomar qualquer iniciativa arriscada. Deveríamos ter sido mais prudentes, e feito isso, antes de tentarmos conseguir passar pela sereia — seríamos agora simplesmente capazes de inscrever RESTORE (Recuperar/Restabelecer) e, uma vez que a nossa posição antiga tenha sido restabelecida, faça-se nova tentativa para atravessar os degraus empedrados. Tal como se encontra, temos de proceder a uma série de inscrições para retornar à sereia, com a semente de papoila pronta, à mão.

Vamos, pois, fazer disto a nossa Terceira Regra de Ouro em Aventuras:

Em caso de dúvida, salvaguarde sempre a sua posição actual

Mas eis-nos de novo aqui, e, tendo deixado cair a semente, esta explodiu devidamente. Salvaremos (SAVE) a nossa posição para o caso de ainda assim ficarmos desconcertados, e vamos desta vez para diante, passando a correr por ela. Para mais, sabemos agora que efeito terão as explosões. E... funciona! A sereia foge em pânico, apercebendo-se de que a sua canção não tem qualquer efeito sobre nós. De facto, o programa permitir-lhe-á nesta altura um número de comandos, até quatro, antes de a surdez desaparecer.

E eis agora outro estratagema que o melhor programa de aventuras utilizará. Aproxime-se de um problema de uma maneira, e o resultado poderá ser completamente diferente do obtido através de outra tentativa qualquer.

Encontramo-nos agora na extremidade sul duma pequena ilha — a sua ponta mais distante encontra-se ocupada por um salgueiro de aspecto selvagem, com seis longos ramos rugosos. Um espelho prateado encontra-se por perto. Podemos apanhar (TAKE) o espe-

lho, mas se o tentarmos e passarmos pela árvore, seremos mortos. Porquê seis ramos? Deve haver aí um indício qualquer suspeito!

Vamos deixar a Aventura das Masmorras *(Dungeon Adventure)* por agora. Este jogo particular é extremamente rico — cobrimos somente umas poucas de localizações e ainda não mencionei o procedimento de ressurgimento do qual necessitará antes de poder jogar o jogo na realidade, assim como vários outros pormenores importantes, os quais podem ser encontrados no cenário de abertura.

Na realidade, toda esta sequência, que consiste em cerca de trinta divisões, é somente uma introdução à aventura principal, a qual se realiza no complexo de cavernas que vimos no princípio. O programa original de aventuras iniciou-se com o jogador posicionado do lado de fora duma pequena edificação no meio duma floresta. Esta construção continha diversos artigos requeridos para a aventura, tais como chaves, alimentos e água — qualquer tesouro teria de ser trazido de fora. A extensa rede de localizações no início da *Dungeon Adventure* serve o mesmo propósito que aquela pequena edificação no original — mas agora de uma maneira muito mais complexa, a qual é de facto uma intrigante miniaventura com o seu objectivo próprio.

Depois das nossas primeiras tentativas às cegas na *Dungeon Adventure,* deve-se ter ficado com uma ideia daquilo que se sente ao jogar um texto de aventuras (e sentindo-se motivado para jogar por si próprio uma aventura da Level 9).

Vamos sumarizar o que aprendemos neste capítulo até este momento:

As Regras de Ouro

Foram mencionadas quatro; mas, claro está, poder-se-á pensar noutras!

Palavras-Comando

Tal como abundam os comentários sobre textos de aventuras ou sobre aventuras gráficas, também existe um comentário similar acerca de vocabulário. Revelar ou não revelar, esta é a questão. Al-

gumas aventuras descobrem tudo na sua documentação, caso em que todas as palavras-comando reconhecidas pelo computador serão assentes preto no branco — não haverá qualquer confusão quando chegar a altura de jogar. A maioria das aventuras, contudo, julgam necessário acrescentar a Grande «Caça» (Hunt) à Palavra, aos quebra-cabeças inerentes ao jogo, caso em que somente umas ligeiras noções das palavras reconhecidas serão divulgadas na documentação, ou possivelmente mesmo nenhumas. No primeiro caso, é dado ao jogador apenas o necessário para que ele possa começar a jogar, enquanto no último caso se assume que o jogador é um duro aventureiro conhecedor das convenções.

Encontro-me pessoalmente dividido entre duas opiniões sobre isto — se o jogo fosse uma situação da vida real, o jogador ficaria, como é óbvio, entregue a si próprio (ou a si própria), e teria de reagir da maneira que ele/ela achasse apropriada, caso em que a sua falta de vocabulário, por hipótese, poderia muito bem influenciar o resultado do jogo. Todavia, há tantos jogos que são tão duros que o jogador não precisará certamente de ficar frustrado desde o princípio, e terá de se dedicar ao vocabulário antes mesmo de chegar à separação do trigo do joio na solução do problema.

Portanto, se os autores forem suficientemente simpáticos para me orientarem com vocabulário adequado, verei isso como um bónus, aceitando-o agradecidamente. Se nada me for proporcionado, então, encolherei os ombros e porei sozinho mãos à obra. Pode ser particularmente irritante, contudo, quando este pequeno pedaço de má programação for encontrado (e é encontrado em quase todos os programas, infelizmente, com poucas e notáveis excepções). Depara-se com uma localização que é descrita da seguinte maneira: «ENCONTRA-SE NUMA CLAREIRA. À SUA FRENTE ESTÁ UMA CABANA» («YOU ARE IN A CLEARING. BEFORE YOU IS A HUT» — e então o programa recusa-se a reconhecer a palavra HUT (CABANA) quando você responde: ENTRAR CABANA (ENTER HUT), dizendo antes: NÃO VEJO QUALQUER CABANA AQUI (I SEE NO HUT HERE). Isto acontece com frequência, infelizmente, o que na verdade sucedeu foi o objecto ter sido incluído (com bastante falta de desportivismo), na descrição da localização apenas para dar cor local.

UM LOTE DE VOCÁBULOS

Trata-se duma curta lista daquelas palavras que encontrará frequentemente em aventuras. A lista não é exaustiva; portanto, se estas palavras-comando não servirem para o efeito desejado, tente um *Thesaurus!*

GO (Partir): Este comando pode ser utilizado quando se encontrar numa localização com uma única saída. Contudo, a maioria das aventuras esperam pelo menos uma entrada com duas palavras, sendo-se então questionado: Partir (GO) para onde?, ou: Tente uma direcção! Se uma janela aberta for incluída na descrição inicial da divisão, pode-se habitualmente obter uma visão da janela, escrevendo: janela de partida (GO).

DIRECTION (Direcção): Pode-se, como é óbvio, inscrever GO NORTH (Ir/Partir para Norte), GO WEST (Ir/Partir para Oeste), GO UP (Ir/Partir para Cima) e assim por diante, porém a maioria dos programas permitirá simplesmente SOUTH (Sul), EAST (Leste) — ou mesmo U, N, W, o que poupa uma série de inscrições suplementares, proporcionando um jogo muito mais rápido.

Pensamentos por lateralidade provocarão maravilhas quando se estiver a decidir sobre qual o caminho a seguir. Muitas aventuras descrevem a localização com «Algumas (SOME) das saídas são...», podendo-se então experimentar direcções que não sejam mencionadas. E, claro está, os pontos cardeais da rosa-dos-ventos não são os únicos que se podem utilizar — experimente os pontos colaterais SW ou NE! Se na localização se encontrar uma saliência, poder-se-á frequentemente saltá-la, ou trepá-la, sendo-se normalmente bem recompensado por o fazer (ainda que possa facilmente dar consigo no covil dum tigre comedor de homens).

Qualquer que seja o caminho que esteja a seguir, faça um mapa! Se se perder, terá de retroceder sobre os seus passos, ou começar de novo toda a aventura, regressando rapidamente ao ponto onde se encontrava (ver SAVE, mais adiante).

QUIT (Abandonar/Interromper): Esta é a palavra a utilizar caso esteja disposto a desistir. Ocasionalmente, um determinado autor achará esta palavra dum provincianismo atroz, e pedir-lhe-á que

inscreva STOP (Parar); porém, tal pedantismo é misericordiosamente raro. A maioria das aventuras prosseguirá e perguntar-lhe-á se na realidade quer interromper (QUIT), dando-lhe assim uma oportunidade para mudar de ideias.

De seguida é-lhe mostrada a pontuação, se uma escala de pontuações for incluída como característica. As *Adventures* Scott Adams informá-lo-ão do número de tesouros que você coleccionou até um determinado momento, dando-lhe uma classificação baseada nesse número, comparado com o total de tesouros disponíveis.

A Channel 8 Software, nas suas *Aventuras Misteriosas (Mysterious Adventures),* parece satisfeita fazendo parar o jogo imediatamente após se ter inscrito QUIT, não dando uma segunda oportunidade! Não se encontrará uma rotina SCORE (Pontuação), em qualquer caso, em *Mysterious Adventures* — se se perguntar pelo resultado, obter-se-á a resposta: THIS IS NOT A FOOTBALL MATCH! («Isto não é um jogo de futebol»)

HELP (Ajuda): Obteremos umas quantas respostas divertidas a esta questão — esteja preparado para ser verdadeira e profundamente insultado se admitir perante o computador que você não tem a menor ideia de como prosseguir. Muitos programas dirão unicamente: LOOK AROUND AND TRY REPHRASING YOUR COMMAND («Olhe em volta e tente redefinir o seu comando»), o que significa que não se obterá absolutamente qualquer ajuda no decorrer do jogo. Outros darão por vezes um indício enigmático, baseando-se naquilo que se encontrar de momento na localização: mas nenhuma aventura lhe dará um indício específico.

INVENTORY (Inventário): Ao inscrever isto, em qualquer altura, obterá uma lista de itens que transporta de momento. A palavra pode ser abreviada para IN (não se surpreenda se o computar o entender mal, e o levar a uma divisão cheia de Orcs sedentos de sangue!), ou para I, o que talvez seja mais seguro.

LIST (Listar): A maior parte das vezes obtém-se o mesmo resultado que com INVENTORY.

LOOK (Olhar/Observar): Dar-lhe outra oportunidade de observar a divisão ou a localização em que se encontra.

REDESCRIBE (Redescrever): Tem o mesmo efeito que LOOK.

EXAMINE (Examinar): Quando deparar com o corpo dum vagabundo morto, ou um monte de folhas — por outras palavras, qualquer objecto razoavelmente inanimado —, examine-o (EXAMINE)! Não se esqueça da nossa Regra de Ouro: «Tudo tem um propósito!» Os programas de aventuras não têm espaço de memória para incluir itens não essenciais, portanto, deve assumir-se que qualquer coisa que se veja terá algum propósito no esquema geral. Assim, um monte de folhas esconderá frequentemente uma espada resplandecente, ou um corpo morto poderá ceder-lhe uma bracelete com diamantes.

SAVE/RESTORE (Salvaguardar/Recuperar): Uma utilização judiciosa deste comando poupar-lhe-á muito tempo. Antes de se aventurar numa missão arriscada, como penetrar numa caverna sombria, ou abrir uma enorme porta de madeira, salve (SAVE), antes de mais, a sua posição actual. Assim, se for sido abatido, o que habitualmente sucederá, não terá de retroceder sobre os seus passos — passos que foram sem dúvida muito difíceis de vencer! RESTORE é o comando normalmente solicitado para recarregar a sua posição a partir de disco ou fita.

PICK/TAKE/GET (Apanhar/Tomar/Obter): Um destes será o comando requerido pelo seu programa para apanhar um objecto. Para verificar se na realidade o dito objecto foi apanhado, inscreva INVENTORY, e pode ver o objecto acrescentado à lista de coisas transportadas por si.

DROP (Deixar Cair): Inversamente, poder-se-á ter necessidade de abandonar um objecto — a maioria dos programas têm um peso limite, o qual, na realidade, não pode ser excedido. Portanto, é requerido o compromisso cuidadoso entre a utilidade dum objecto e a avidez do jogador

OPEN (Abrir). Este comando é na maior parte das vezes usado quando o jogador se vê confrontado com uma porta ou receptáculo. A maioria dos programas são muito pedantes a este respeito — ser-lhe-á geralmente solicitada a chave para abrir a porta, ou a

arca, antes de a poder na realidade abrir. Por vezes, o jogador terá de apanhar (PICK) ou tomar (TAKE) a arca antes de a poder abrir.

KILL (Matar): Trata-se de uma palavra-comando para o velho *D&D!* A maioria das aventuras reconhecerão esta palavra, ou mesmo qualquer sinónimo, tal como STAB (Apunhalar), KICK (Pontapear), THROTTLE (estrangular). BREAK (Partir — que pode igualmente ser usado contra a porta teimosamente fechada), e assim por diante. Encontrar aquela que provocará a resposta que lhe serve é realmente deixado à sua imaginação — não se esqueça de salvar (SAVE) a sua posição, em primeiro lugar.

D_____: Juntamente com todas as outras palavras-comando que serão descobertas às três da madrugada, quando se está prestes a atirar com o d_____ computador pela janela fora, alguma forma de palavrão ou praga é quase sempre compreendida pelo programa. Caso não seja, isso não diz grande coisa do sentido de humor do programador; por outro lado, não se pode realmente esperar que o programa reconheça toda e qualquer variante que se possa descortinar! E não espere ver uma grande lista no nosso programa *Eye of the Star Warrior (O Olho do Guerreiro das Estrelas),* pois trata-se de um livro familiar!

Esta é uma lista necessariamente muito curta das palavras--comando com as quais se deparará — pode-se esperar DIG (Cavar), SWIM (Nadar), FLY (Voar), SHOUT (Gritar), WHISPER (Sussurrar), CRAWL (Rastejar), MOVE (Movimentar), SPIT (Cuspir), DRAW (Desenhar) e COMMIT SUICIDE (Cometer suicídio), entre muitas outras possibilidades. A única maneira de descobrir quais as palavras que um programa em particular aceita é experimentar tudo o que nos vier à cabeça.

Não existe qualquer software britânico escrito para o Atari que se equipare ao especial sentido de humor da Level 9, no tocante à sua complexidade, literatura, colocação de problemas *(puzzles)* e pura bravata. Os seus programas fá-lo-ão alternadamente tremer de frustração e rebolar-se com gargalhadas incontroladas — exemplifique-se com o momento, numa das suas aventuras, em que o jogador se vê confrontado com uma pequena planta que sussurra em voz lamentosa «Água... Água.» Tendo pena da pobre coisa, o

jogador dá-lhe água, podendo de seguida contemplá-la à medida que se empina até uma altura de cerca de 2,5 metros, ameaçando então o jogador, reclamando ainda mais água: «ÁGUA, ÁGUA!!»

Uma firma britânica de software que faz frente à *Level* 9 é a Channel 8 Software, de Preston. A Channel 8 tem cerca de dez aventuras para o Atari, assim como para o Spectrum, BBC, Commodore 64, Dragon 32 e outras máquinas. O catálogo possui uma longa e honrosa genealogia, tendo originariamente sido escrito por Brian Howarth, para o TRS-80 e Nascom, nos princípios dos anos 80, sendo comercializada através de Molimerx. Segue-se, pois, uma lista das aventuras intrigantemente denominadas:

1 *The Golden Baton (O Bastão Dourado):* Desde que o Bastão Dourado foi roubado do reino do Rei Ferrenuil, bravos Guerreiros e firmes Cavaleiros têm sido enviados para longe e para toda a parte, através do mundo, em busca deste valioso objecto... Nunca qualquer deles regressou... Agora é a sua vez!

2 *The Time Machine (A Máquina do Tempo):* Sozinho no meio do nevoeiro ondulando nas charnecas, você, o repórter da *Tulkingham & Dunsby Gazette,* pôs-se a caminho para investigar os estranhos acontecimentos ocorridos em redor da velha casa...

3 *Arrow of Death (A Seta da Morte):* Você conseguiu, finalmente, readquirir o Bastão Dourado, devolvendo-o ao Rei Ferrenuil. Contudo, recentemente, o Bastão Dourado tem-se tornado num símbolo de ódio e de mal. Com um sentido de pressentimento, você encontra-se agora a viajar para o palácio, cheio de receio. Certamente um mero mortal, como você próprio, não pode defrontar o poder malígno que ameaça o futuro da sua terra...

4 *Arrow of Death Pt. 2:* Tendo completado com êxito a Primeira Parte, você precisará agora da Seta para derrotar Xerdon, o Mal!

5 *Escape from Pulsar 7 (Fuga da Pulsar 7):* A bordo da PULSAR 7, você encontra-se sozinho, perseguido por uma criatura selvagem, a qual matou e comeu o resto da tripulação...

6 *Circus (Circo):* Sem gasolina, numa escura e deserta estrada de campo, depara-se-lhe um circo no meio dum descampado. O som

rouco de gargalhadas e regozijo pára subitamente à sua aproximação... A noite está a cair, e vai ser uma longa, longa noite!

7 *Feasibility Experiment (Experiência Prática):* Você acorda dum sono conturbado para se encontrar a si mesmo como objecto de estudo duma experiência levada a cabo por estranhos e incorpóreos alienígenas dum mundo artificial longínquo, para lá da orla da Galáxia (onde haveria de ser?). Eles desejam testar a raça humana, para descobrirem uma heróica linhagem sanguínea para os seus genótipos — testarão o seu heroísmo numa arena...

8 *The Wizard Akryz (O Feiticeiro Akryz):* O maligno Sorcerer já suportou o aborrecedor mortal que o frustrou em cada movimentação na sua tentativa para manejar o Bastão Dourado. Sonha agora com o último plano. Você é esse mortal, e isto assemelha-se bastante ao Golden Baton Pt. 3!

9 *Perseus and Andromeda (Perseu e Andrómeda):* Você é Perseu, e a sua missão é trazer de volta a cabeça da górgona Medusa, cujo olhar transformará em pedra homens adultos!

10 *Ten Little Indians (Dez Pequenos Índios):* O tesouro do Major Johnston-Smythe tem sido bastante publicitado na Imprensa, encontrando-se escondido algures no estranhíssimo solar do Major J-S. Você não pode resistir ao desafio de o procurar, encontrando-se assim num comboio, rodando através da paisagem até ao seu destino...

Na altura em que ler este livro, mais uns quantos já terão sido postos a circular no mercado, ainda que demasiado tarde para eu poder ter visto cópias suas. Uma vez mais, têm títulos intrigantes, tais como *Midwinter (Meio Inverno)* e *After the Fire (Depois do Fogo* — uma aventura pós-nuclear).

As versões para o Commodore e para o Spectrum contêm gráficos de alta resolução, para darem suporte às descrições das várias localizações, mas o proprietário do Atari ainda terá de se haver com expositores apenas com texto.

No principal, os programas seguem o modelo usual da entrada a duas palavras, e, assim sendo, não oferecem quaisquer surpresas

para o aventureiro habituado a lidar com Scott Adams. Mesmo Howarth segue Adams, ao dedicar cada aventura a alguém ou a alguma coisa (por vezes obscuramente, na verdade, mas é exactamente para isso que as dedicatórias existem, não é verdade?).

Os enredos e os cenários, como vimos, são pouco usuais, proporcionando uma bem-vinda mudança ao desenvolvimento algo deficiente de muitas outras aventuras. Muitos dos *puzzles* são também extremamente difíceis de ultrapassar (claro está que, uma vez destrinçados, descobre-se isso mesmo — não existe qualquer outra maneira de resolver estas aventuras, apena uma) o que o manterá ocupado por muito tempo ao tentar adivinhá-los. As aventuras em si mesmas, e a atractiva embalagem que ficará bem em qualquer prateleira, perfazem uma série interessante, que merecerá uma observação mais de perto.

E é tudo o que há a dizer sobre isto, quanto às aventuras para o Atari que dizem respeito à comercialização inglesa na sua produção doméstica. Tanto os programas da Level 9 como os da Chanel 8 são vendidos a cerca de 2000$/2250$, o que os torna bastante valiosos a nível monetário. É útil ver uma revista de produção britânica chamada *Page 6* (um programador a brincar para o Atari!), para obter notícias de software de produção inglesa. Não tão caros quanto os produtos americanos, existem os programas ocasionais que interessarão ao aventureiro. O software americano é mais dispendioso — desde 3500$ para as aventuras de Scott Adams, o que é igualmente um bom preço — até 7000$ e mesmo mais.

CAPÍTULO 3

Scott Adams e Infocom

Duas das casas americanas de software encontram-se bastante acima das outras na produção de textos de aventuras — Scott Adams's Adventure International e Infocom.

O primeiro nome que a maioria das pessoas ouve quando principia a sério a jogar aventuras num computador é o de Scott Adams. Isto é especialmente verdadeiro caso possuam uma máquina americana, tal como um Commodore, um Apple ou um Atari. Scott Adams, e a sua companhia, Adventure International, quase têm tido o monopólio nas aventuras americanas, ao passo que os aparelhos britânicos, tais como o Spectrum, o Dragon e o BBC se encontram bastante em minoria. Na altura em que escrevi este livro, versões para todas estas máquinas britânicas têm vindo a aparecer escritas, incidentalmente, por Brian Howarth, da reputada Channel 8 (suspeitando-se que uma grande parte do estímulo continuou, para persuadir a Adventure International de que existia na realidade um mercado para jogos nestas máquinas!).

É ao ajustar-se que Howarth deve ter uma mão na implementação destas aventuras para os computadores domésticos, pois que os programas da Channel 8 têm bastante em comum com as aventuras de Adams, mesmo até nas dedicatórias no início de cada jogo.

Scott Adams começou a sua carreira como um programador de computadores na Florida, e, como muitos outros desde então e

anteriormente, encontrou o original de *Colossal Cave (A Caverna Colossal),* de Crowther e Woods, no computador principal da companhia. Deslumbrado com a fantasia do mundo imaginado, escreveu uma versão no seu TRS-80, antes de lançar um programa comercial, o *Adventureland (Terra da Aventura),* em 1978. O projecto quase morreu praticamente logo ao nascer, quando a Sr.ª Adams colocou o disco no forno — felizmente que para Scott, assim como para um mundo reconhecido, o forno não estava ligado!

Adams prosseguiu e fundou Adventure International, a qual tem hoje em dia várias histórias de labirintos bem sucedidas, incluindo a grande *Preppie,* bem como muitos programas para negócios e utilitários. A companhia está igualmente a promover um outro autor de aventuras, Jyym Pearson, o qual escreveu quatro excelentes aventuras.

Os programas escritos por Scott Adams (e pela Sr.ª Adams) são reconhecidos como sendo textos de aventuras clássicas.

Existem doze:

Adventureland (Terra da Aventura): Trata-se daquele que deu início a tudo. Existem ao todo treze tesouros para descobrir e cerca de vinte e nove localizações para serem marcadas no mapa. Todas as outras aventuras seguem o mesmo modelo desta, e, na realidade, Adams escreveu um compilador de aventuras, o qual funciona como uma estrutura de trabalho na qual qualquer linha de história pode ser baseada.

Pirate's Cove (A Enseada do Pirata): Este mostra toda a técnica em acção — a Sr.ª Alexis Adams foi quem na realidade escreveu este texto de aventuras, utilizando para isso o compilador. É provavelmente o mais fácil, mas pessoalmente não acredito por um único instante que qualquer aventura de Scott Adams não seja frustante e diabolicamente difícil! Encontra-se presente bastante humor em *Pirate's Cove,* a qual tem vinte e cinco localizações, ainda que somente dois tesouros.

Mission Impossible (Missão Impossível): Trata-se duma corrida contra o tempo, com o jogador a tentar impedir um sabotador de fazer explodir um reactor nuclear.

Voodoo Castle (O Castelo Vodu): Instalado num castelo com vinte e quatro divisões, esta aventura conduz-nos naturalmente a

The Count (O Conde): Drácula, neste caso — ainda que a aventura tenha somente dezanove localizações, «as coisas mudam» ao longo do jogo, uma vez que a noite sucede ao dia.

Strange Odyssey (Estranha Odisseia): Situando-se no espaço, numa nave espacial danificada, numa aterragem forçada num planeta alienígena, esta aventura tem vinte e duas localizações, e somente cinco tesouros — porém, o último mostrar-se-á extremamente difícil de descobrir!

Mystery Fun House (Casa Misteriosa Encantada), Pyramid of Doom (A Pirâmide da Morte), e *Ghost Town (Cidade Fantasma):* Um trio de aventuras, cujos cenários devem ser relativamente óbvios a partir dos títulos. *Fun House* tem umas trinta e sete localizações, sendo das doze aventuras a favorita de muitas pessoas. A segunda pode ser bastante complicada, enquanto a terceira é extremamente difícil. Tem aproximadamente quarenta localizações, podendo ser resolvida por mais de uma maneira. Tem igualmente um par de objectos transferidos de *Pyramid.*

Savage Island Parts I & II (Ilhas Selvagens — Partes I e II): Estas duas aventuras são partes dum todo — a primeira tem de ser resolvida antes de a segunda poder ser empreendida. Uma palavra de passe para a segunda é o objectivo da primeira. São as aventuras mais rijas de Scott Adams, não sendo aconselháveis para pessoas de coração fraco.

Golden Voyage (Viagem Dourada): Menos difícil do que *Island,* esta aventura diz respeito à sua demanda para trazer de volta o exilir da juventude para o rei.

Tal como uma antiga música de fundo num salão, estas aventuras podem parecer, à primeira vista, exactamente como todos os outros programas a circular por aí; contudo eles foram os primeiros, e, de facto, a maioria dos outros textos de aventuras imitam meramente a série de Scott Adams. Não há notícias, por enquanto, de mais aventuras nessa série, mas os programas existentes mante-

rão muitos jogadores entretidos e felizes durante horas, na tentativa de resolverem os quebra-cabeças de Adams.

Um desenvolvimento relativamente recente da Adventure International é a série *Saga*. Situa-se entre as Aventuras Gráficas de Scott Adams. A Adventure International pegou na primeira meia dúzia de aventuras (ainda que possa haver mais, agora) e, sem alterar o enredo, acrescentou-lhes expositores gráficos.

Vamos rapidamente correr por um par das localizações iniciais e ver que diferença fazem os gráficos.

A aventura principia num apartamento em Londres. E o programa diz-lhe o seguinte:

*«I'M IN A FLAT IN LONDON. VISIBLE ITEMS: FLIGHT OF STAIRS. SIGH SAYS: 'BRING *TREASURE* HERE, SAY SCORE' BOTTLE OF RUM. RUG. SAFETY SNEAKERS. SACK OF CRACKERS.»*

(«Encontro-me num apartamento em Londres. Itens visíveis: lanço de escada. Sinal diz: 'Trazer *tesouro* aqui, dizer pontuação' Garrafa de Rum. Tapete. Sapatos de ténis seguros. Pacote de bolachas.»)

E com toda a certeza que pode ver todos estes objectos espalhados pelo quarto. Se teclar agora:

TAKE SNEAKERS (Tomar sapatos de ténis)

O programa responderá:

«OK»

e, observe-se, os sapatos de ténis terão desaparecido do quarto. Pode continuar, fazendo o mesmo com o rum e as bolachas — experimente e tome o tapete, apesar de tudo, e ser-lhe-á dito que está pregado ao chão. É para aprender, seu vândalo!

Para se ver o que é que transporta agora, inscreva INVENTORY — Inventário. Será então chamada do disco uma imagem, mostrando-lhe (com bastante fealdade, também!) que você se encontra a segurar um saco, do qual caíram todas as suas posses, as quais jazem por terra, espalhadas à sua volta. É-lhe igualmente dito no texto aquilo que você transporta.

Agora, a única saída do apartamento parece ser pelas escadas; inscreva-se, pois:

GO STAIRS (Ir pelas escadas)

e o programa obedece-lhe. Infelizmente, a luz apagou-se, e dois grandes olhos fitam fixamente do meio da escuridão, com a legenda:

IT'S TOO DARK TO SEE! (É demasiado escuro para ver!)

De momento não temos nada com que se possa acender uma luz, portanto cerre simplesmente os dentes, espere que não haja uma limitação de tempo imposta à sua movimentação aqui, e continue a subir.

Deparará eventualmente com um barco, acompanhando-o uma imagem do mesmo. Também igualmente aqui há algures uma imagem singular da Terra de Nunca Jamais («Never-Never Land»), repleta de cogumelos e com um arco-íris (ou tratar-se-á de «Munchkins»?). A maior parte desta fase inicial é conduzida através dum tom negro, ainda que se possa eventualmente encontrar um Sótão Bafiento (Musty Attic), no qual existe uma fonte de luz, assim como outros objectos.

Uma vez que se tenha luz, assim como outros objectos.

Uma vez que se tenha luz pode-se, claro está, vaguear em redor para alegrar o coração, e descobrir-se-á que não há alguma coisa que seja incrivelmente difícil acerca da *Pirate's Adventure (A Aventura do Pirata),* ainda que, tal como com todas as aventuras de Scott Adams, não se trata de ser a mais fácil.

Se Scott Adams é o Channel 8 americano, então Infocom é certamente o Level 9 americano. Infocom expõe bastantes adereços — tanto nos seus programas como no empacotamento desses mesmos programas. Basta observar os aprestos que são fornecidos com *Deadline.* Esta aventura é uma espécie de *Cluedo* sofisticado, com você no papel de Inspector, tentando solucionar o mistério do assassínio. São-lhe dadas doze horas para concretizar esse serviço, assim como bastante papel. Este papel inclui relatórios laboratoriais, etc.

Ser-lhe-á igualmente entregue uma página dum jornal, uma nota rabiscada, e uma agenda com um número telefónico no verso.

Tudo isto faz aumentar a atmosfera que rodeia a aventura, o que é típico da *verve* com que a Infocom dota os seus programas.

Mas para começar desde o início: a Infocom é a primeira duma nova geração de companhias que estão a revolucionar o mercado de jogos de aventuras. É uma companhia jovem, feita de jovens profissionais de computadores que cerram os dentes a trabalhar dentro das paredes consagradas do MIT (Massachusetts Institute of Technology — Instituto de Technologia do Massachusetts).

Desde que se lançou sozinha nessa senda, a Infocom tem desempenhado um grande papel no desenvolvimento de jogos de aventuras. *Zork,* o seu primeiro programa, tornou-se num clássico inigualável por qualquer outra aventura, a não ser pela *Aventura* inicial e pelas séries de Scott Adams. Se este fosse o seu único programa, teria assegurado um lugar no Famoso Salão da Aventura, porém desde então já lançou *Zork II* e *III,* cada um dos quais é mais do que um desafio para o primeiro.

Zork I foi originalmente escrito em grandes computadores, numa linguagem MDL de inspiração LISP. Nos princípios dos anos 80, a Infocom utilizou os seus especialistas para implementar o programa em microcomputadores. É-lhe emprestado bastante do original *Colossal Cave* de Crowther e Woods.

Os jogos encontram-se agora disponíveis para uma ampla variedade de computadores, incluindo o Apple, o Commodore, os sistemas CP/M, o Tandy, o Osborne e o DEC.

Uma das razões para o sucesso da Infocom é a linguagem usada nos programas. As descrições não são meramente reduzidas a uma linha, como sucede noutras aventuras — pelo contrário, são extremamente espirituosas e ricas no pormenor.

Enquanto as aventuras de Scott Adams são bastante sóbrias na instalação das suas cenas, reconhecendo somente comandos curtos a partir do jogador, contentando-se em dar ao jogador quebra-cabeças cada vez mais difíceis, a Infocom tem desenvolvido uma estrutura textual extremamente sofisticada, uma rotina que permite ao jogador comunicar com o computador numa linguagem natural.

Assim, uma aventura de Scott Adams dirá: *I'M IN A FLAT IN LONDON VISIBLE ITEMS ARE...,* ao que o jogador deve responder com uma ou duas palavras, por exemplo: TAKE SNEAKERS («Aprontar sapatos de ténis»). Uma aventura da Infocom dirá por outro lado (e note-se a mudança de ênfase dada aqui à primeira pessoa): *YOU ARE STANDING BEFORE A CHASM...*

(Você encontra-se diante dum abismo) — a descrição pode bem continuar até preencher um écran completo! —, ao que o jogador pode replicar, por exemplo: THROW THE NEWSPAPER, THE RED BOOK, AND THE MAGAZINE IN THE CHASM (Atirar o jornal, o livro vermelho, e a revista para o abismo), ou semelhantemente: TAKE BOOK. GO NORTH. DROP BELL, BOOK AND CANDLE («Apanhar o livro. Ir para norte. Deixar cair o sino, o livro e a vela.»). Podem ser chamados outros caracteres para executarem várias acções, ou divulgar determinada informação — por exemplo, o paradeiro do ouro. O programa tentará mesmo descobrir o que se pretende dizer quando não é fornecida informação suficiente.

Ao passo que LOOK é reconhecido por qualquer jogo de aventuras, ainda que a palavra possa tomar vários significados diferentes, pense-se nas possibilidades de *Zork,* onde LOOK INSIDE e LOOK UNDER (Ver dentro e Ver debaixo, respectivamente) são igualmente válidos!

Diversos comandos podem ser usados se viaja pelo mundo de *Zork*. VERBOSE (Prolixo), por exemplo, assegurar-lhe-á que lhe seja dada uma descrição muito pormenorizada de cada quarto, de cada vez que entrar nele. BRIEF (Breve) pode ser inscrito, caso em que somente quartos encontrados de novo serão descritos, ao passo que SUPERBRIEF dará unicamente o nome de cada quarto.

Ainda que cada um dos três *Zorks* possa ser jogado e apreciado separadamente, existem vislumbres dos outros em cada um deles, e as linhas de história seguem-se, de facto, umas às outras.

Em *Zork I,* o «Great Underground Empire» (O Grande Império Subterrâneo) confronta o jogador com dificuldades que vão desde o místico até ao macabro, com vinte tesouros para serem encontrados antes de a fuga poder ser empreendida. *Zork II* leva o jogador a novas profundidades deste reino subterrâneo, onde o Feiticeiro de Frobozz será encontrado. E no final da trilogia os jogadores encontrar-se-ão com o próprio Mestre das Masmorras em pessoa, na balança do qual se encontra o destino dos jogadores.

As aventuras de *Zork* são, contudo, tão-somente a ponta do icebergue da Infocom — ainda que não tenham igual.

Vimos *Deadline (A Meta Final),* que é complementada por *The Witness (A Testemunha),* a qual é um policial com raízes nas novelas de crime populares dos anos 30 e 40. Ostenta também um

dossier cheio de pistas sob a forma de carteiras de fósforos, jornais, etc.

A aventura *Starcross (Travessia Estelar),* de ficção científica, decorre no ano de 2186. O jogador tem de se encontrar com uma nave espacial vinda dos confins da galáxia e penetrar no seu misterioso interior. Uma vez lá dentro, são encontrados seres do outro mundo, alguns deles prestáveis, outros perigosos. Uma outra aventura de ficção científica é *Planetfall (Queda Planetária),* ainda que esta seja bastante mais leve para o coração do que as outras. Situa-se num planeta distante, onde o jogador teve um acidente numa nave, encontrando-se armado somente com um equipamento de patrulha, uma escova de esfregar de aplicações múltiplas, e é ajudado por um travesso robot, seu companheiro. O jogador é desafiado para salvar esse mundo atormentado e condenado pela peste, enquanto tenta manter intacta a sua própria pele.

A mais original das aventuras da Infocom é *Suspended (Suspenso),* com o subtítulo *A Cryogenic Nightmare (Um Pesadelo Criogénico).* Escrita pelo redactor editorial Michael Burlyn, um escritor de novelas de ficção científica de créditos firmados, a aventura refere-se à suspensão criogénica — corpos em profundo congelamento! Tendo acordado dum longo sono de congelação profunda, o jogador encontra o planeta em plena crise, e lembra-se de ter ganho há quinhentos anos atrás uma lotaria para servir como Contramentalidade Central. Utilizando um tabuleiro de jogo e peças de jogo, o jogador deve manobrar seis robots numa tentativa para acabar com a crise.

Cada um dos robots tem um sentido, e assim a imagem de conjunto tem de ser construída a partir da entrada recebida, peça a peça, de cada robot. Pelo «Poeta», tal como o seu nome sugere, são-lhe dadas passagens obscuras, extensamente sinuosas, enquanto outras são mais directas nas suas informações. O jogador tem também controlo sobre «Waldo», o qual é capaz de manipular objectos, e «Whiz», o qual pode servir de intermediário com os bancos de memória no Computador Central. Assim, não basta dizer GET OBJECT (Apanhar objecto) — em *Suspended* o jogador terá de se certificar primeiro de que «Waldo» já se encontra no local — depois de se assegurar de que «Íris», o robot-olho, já viu o objecto. E, claro está, os robots também se podem enganar!

Não há necessidade de marcar num mapa as cinquenta e oito localizações, tal como na maioria das outras aventuras — isto é dei-

xado ao cuidado do tabuleiro e das peças de borracha, já mencionado. Existem quatro níveis de jogo, um dos quais permitirá ao jogador configurar a aventura a seu próprio gosto — os robots podem ser posicionados em qualquer localização inicial, e os vários sistemas instalados.

As mais originais e competitivas aventuras de que tenho conhecimento!

CAPÍTULO 4

Aventuras de galerias labirínticas

As casas de software americanas têm uma predilecção especial por jogos de galerias labirínticas nos quais cada nível (ou plano, como os aficionados lhes chamam) contém um *puzzle* — resolvido este, o jogador pode passar ao próximo, normalmente mais difícil, com os seus problemas a aguardá-lo. Pelo menos, apreciam estes jogos no ano corrente, pois é aí que a procura reside! No próximo ano, ou no próximo mês, não há dúvida alguma que será um tipo diferente de jogo de galerias labirínticas que prenderá a atenção do público.

Ainda que o termo «Aventura» seja aplicado frequentemente a jogos de galerias labirínticas duma maneira bastante despropositada pelas próprias casas de software — assim atingindo dois sectores do mercado duma só vez —, existem vários jogos de galerias labirínticas maiores que na realidade justificam o uso do nome, no que diz respeito à complexidade dos *puzzles* contidos neles.

De JV Sotware vem *Journey to the Planets (Viagem aos Planetas)*. Este programa encontra-se a circular no mercado há já algum tempo, porém mantém ainda um certo encanto.

A viagem começa no seu planeta de origem, onde um homenzinho se encontra no meio duma paisagem desolada. A árvore singular é para ser vista, assim como umas poucas de edificações tipo Lego. Nada mexe. Use a alavanca de comando, e o seu homem pode explorar — leve-o para a borda do écran, e a exposição presente é substituída pela próxima porção de paisagem. Infelizmente, é aqui que o programa primeiro mostra a sua idade — o Atari pode

muito bem comportar um óptimo desdobramento de texto por rolamento de imagem *(scrolling),* e muitos programas mais recentes, usam isto duma maneira ou outra. Teria sido um ponto a favor do jogo se o autor de Journey to the Planets tivesse pensado em incluir isto no seu programa — mas não há qualquer problema de maior, pois trata-se apenas duma pequena inconveniência.

No seu planeta de origem há um magnífico total de cinco desses écrans — num deles encontrará um revólver. Recordando a nossa Primeira Regra de Ouro em Aventuras, que vimos na secção sobre Textos de Aventuras, sabemos que tudo tem um propósito. Portanto, apanhamos a arma e levamo-la connosco. Uma outra parte do planeta tem uma construção de aspecto estranho, a qual actuará como um reactivador energético quando você regressar à base de origem. A coisa mais interessante que você encontrará é, contudo, a sua nave espacial.

Trata-se duma nave pequena com a forma dum H, e descola dirigindo-se para ela e premindo o botão de fogo na alavanca de comando. Aí vai ela para o ar, e quando alcançar o cimo do écran o expositor é substituído pela visão do topo de construções à medida que a sua nave espacial se dirige para a estratosfera. A música incessante enfraquece à medida que se afasta da superfície, mostrando no écran seguinte o profundo espaço.

Prima agora o botão de fogo e será mostrado um Mapa Galáctico. Este é muito semelhante ao do venerável *Star Raiders,* e mostra-lhe a sua posição actual, assim como informação sobre sectores circundantes do espaço, com planetas marcados. Para se movimentar, empurre simplesmente a alavanca de comando na direcção requerida — pequenos jactos de chamas aparecem, e quanto mais for empurrada a alavanca de comando mais depressa se desloca a nave espacial. Por obedecer às leis físicas do universo, para parar deve-se aplicar um impulso inverso. Assim, abrandar pode levar, portanto, algum tempo, e durante todo o tempo em que os motores estão a ser usados, preciosas unidades de energia estão a ser despendidas.

Tenho manobrado com sucesso no espaço e encontrado um planeta (evitando o meteorito ocasional ao longo do caminho), deve efectuar a aterragem. De novo, dois écrans são percorridos no caminho de descida, com a boa velha música tornando-se mais alta à medida que se aproxima da superfície. Um pouco de acção labiríntica aqui, à medida que manobra a sua nave através de fendas

apertadas e canais, para finalmente vir a repousar no local de aterragem.

O expositor do écran contém, tal como acontece no Planeta de Origem («Home Planet»), uma faixa do estado de posição ao longo do topo: ENERGY (Energia — que começa a 9999, e, como vimos, é desincrementado à medida que os foguetes são utilizados), o Número de Planetas (NUMBER of PLANETS) deixados por explorar e saquear, a Pontuação (Score), como é óbvio, e, finalmente, o Relógio (CLOCK) — sempre presente e marcando continuamente. Quando num planeta, este expositor contém igualmente o nome do tesouro a ser encontrado. Bolsa de Ouro («Bag of Gold») é um relativamente pouco inspirado (ainda que o quebra-cabeças que lhe está associado não o é certamente!). Mas há igualmente uma Planta Cobra (Snake Plant), assim como um Acordeão Mágico («Magic Accordion») e um Diamante («Diamond»), entre outros.

Devemos, portanto, explorar agora o planeta, procurando o tesouro que sabemos se deve encontrar aqui.

Tomando a Bolsa de Ouro como exemplo, aterramos depois de manobrar numa complicada rede de cavernas. Saindo para a esquerda, encontramos uma superfície plana na próxima secção do planeta. Subindo o declive que lhe vem a seguir, chegamos à próxima secção do planeta, que é uma ponte sobre o rio — o meio da ponte ruiu, não havendo por enquanto qualquer maneira de se passar por ela! Portanto, retrocedemos sobre os nossos passos, passando atrás da nave espacial. À direita da nave espacial encontramos dois feixes de luz coloridas, movendo-se da esquerda para a direita no céu. Neste momento são de cores diferentes. Ainda temos em nosso poder uma arma, e na ausência de fazer qualquer outra coisa, bem podemos disparar sobre eles. E, quem acreditaria nisto!, eles mudam de cor à medida que os atingimos! Agora existe uma pista.

Portanto, vamos tentar torná-las da mesma cor. Se tivermos bom olho e boa pontaria, conseguiremos eventualmente isto — mas nada de espectacular acontece. Espere mais um pouco — e continua a nada acontecer: os feixes movimentam-se simples e serenamente dum lado para o outro no céu.

A nossa pequena nave encontra-se ali, e parece inalterada, portanto prosseguimos pelo declive acima. Outra vez, nada mudou aqui... aguarde um momento, que é isto? Uma enorme chave flutua vinda do céu, para vir pousar aos nossos pés. Agora estamos a

chegar a algum lado. Não a apanharemos ainda; em vez disso, voltemos aos feixes de luz coloridos e vejamos se alguma outra combinação de cores trará do céu outros objectos. Para encurtar uma longa história, deparar-nos-emos com um baú — fechado à chave, claro está, mas também temos uma chave, não é assim? Eventualmente, seremos capazes de fazer a ponte nessa abertura, e avançar para encontrarmos a Bolsa de Ouro.

Este é, na realidade, um dos problemas mais fáceis de resolver — o planeta que contém a «Candelabra» possui um *puzzle* muito complicado que consiste num elevador, um detonador e um camarão, assim bem como de anéis e cadeias. Levará algum tempo a desvendar os segredos deste planeta particular.

Os gráficos são bastante limitados, mas o enigma presente em *Journey to the Planets* justifica o dinheiro despendido. Levará algum tempo até se resolverem todos os *puzzles,* ainda que estes sejam bastante mais importantes do que toda a acção labiríntica, e, uma vez resolvidos, o programa perde muito do seu interesse.

Contudo, o jogo é uma forma muito concentrada de aventura, no qual reacções rápidas e um olho perspicaz emprestam uma nova dimensão aos *puzzles* habituais.

Dois jogos mais, do mesmo lote que *Journey to the Planets,* de JV Software (e eles parecem não ter feito nada mais desde que escreveram estes três clássicos), combinam a acção labiríntica com *puzzles* num exercício de pendor mental (e digital).

Ghost Encounters (Encontros com Fantasmas) e *Action Quest (Acção de Investigação)* tomam ambos um formato similar. Você, o jogador, controla um pequeno fantasma que parece, por vezes, um pequeno girino branco completo com uma cauda ondulante.

No início de *Action Quest* este girino no meio duma sala de estar suburbana de aspecto inocente, completa com uma mesa e cadeiras, e uma pequena lâmpada pendurada no tecto. No cimo do écran encontra-se o número de vidas (fantasmas/girinos) que restam — temos dez ao princípio —, juntamente com a pontuação, a qual é avaliada a partir do número de tesouros que você encontrou, e finalmente um relógio, que principia a bater continuamente mal o expositor é chamado, apresentando-se desenhado. Quatro portas entreabrem-se, como que acenando convidativamente, nos cantos do quarto.

Para aventureiros, tudo isto são capotes de brega e muletas para um touro! Para abrir uma das portas movimentamo-nos

muito simplesmente, entrando, e encontramo-nos imediatamente do outro lado da porta, no quarto. É aqui que o divertimento e gozo principiam. Tomando um dos quartos ao acaso, encontramos um quarto com uma ou duas paredes, e uma caixa num canto, contendo um adorável pedaço do tesouro. À medida que entramos no quarto, notamos três coisas. No fundo do expositor no écran, onde se encontrava um momento atrás o Nível 1 («Level 1»), podemos agora ver uma outra legenda. Isto mudará com cada novo quarto, e proporcionar-nos-á, esperamos, um pequeno indício para o *puzzle* que deve ser desvendado. Este quarto é intitulado: *Boxed In (Caixote dentro)*. Bem, o tesouro ainda se encontra na realidade encaixotado — as pistas nem sempre são assim tão óbvias! A próxima coisa de que nos apercebemos é que o relógio no canto superior direito ainda bate continuamente, sem parecer cansar-se, e se permanecemos ainda por bastante tempo, o suficiente, cerca de um minuto, o nosso pequeno fantasma-substituto rapidamente se desvanecerá, e teremos assim perdido uma vida-fantasma (uma contradição em si mesmo?). Portanto, devemos continuar a movimentarmo-nos e conseguir obter o tesouro. E é aqui que notamos a próxima e mais assustadora coisa. Não somos deixados em paz para muito simplesmente entrarmos e arrebatar o tesouro — isso tornaria o jogo um pouco enfadonho. A especiaria, tal como na maioria dos jogos labirínticos, é um alienígena — neste quarto, somente um, mas outros quartos podem conter um par de bestialidades. Todas elas parecem oportunamente horrendas! Este ser particularmente repulsivo é relativamente lento, visto ser este o primeiro nível — como é que nos desembaraçamos dele?

Bem, podíamos muito simplesmente contorná-lo, mas, como é evidente, ele não nos vai deixar fazê-lo, perseguindo-nos persistentemente onde quer que nós vamos, aproximando-se mesmo cada vez mais até que, se nos tocar, perdemos uma das nossas preciosas vidas. Portanto, devemos encontrar uma maneira de o fazer parar. Felizmente, temos connosco a nossa alavanca de comando do Atari, a qual é de confiança, completa com o botão de fogo. Ainda que o processo de pontaria seja bastante inadequado, parecendo por vezes ser deliberadamente difícil, no caso deste monstro particular, um pouco lento, é relativamente fácil dar conta dele. Premindo o gatilho, tornar-nos-á por um segundo num pequeno revólver! Tendo irradiado o alienígena, tornando-o numa sombra congelada, ficamos finalmente livres para investigar o tesouro.

Ainda se encontra encaixotado num receptáculo aparentemente impenetrável. Nenhum outro objecto se encontra aparentemente visível no quarto, portanto encontramo-nos por nossa conta. Mantendo um olho no relógio, assim como na luminosidade do nosso fantasma, devemos fazer aquilo que é óbvio — disparar sobre a caixa. Ver para crer: uma pequena abertura aparece por onde a bala passou através da parede da caixa. Alargando-a, podemos finalmente abrir caminho e arrebatar a presa. Saímos então rapidamente do quarto, encontrando-nos de volta à pequena mas confortável sala de estar, agora com três portas.

Bem, passando pela porta número 2, a legenda que vemos diz o seguinte: *The Magic Touch* (O Toque Mágico). Aquilo que vemos é o tesouro assente entre dois blocos luminosos. Nenhum alienígena aqui, graças a Deus! Parece-se com um bocado de bolo, não parece? Movimentando o nosso fantasma pelo écran, apanhamos o tesouro — a ser esmagado, uma vez que os dois blocos se precipitam conjuntamente, com o nosso fantasma apanhado entre eles. Mais uma vida-fantasma perdida, mas aprendemos a nossa lição, não foi? Outra vez, não existe em redor algum outro objecto para nós usarmos, portanto utilizamos de novo o gatilho de fogo. Fazer pontaria aos blocos não provoca qualquer indiferença — estão envolvidos por canais à prova de bala. Devemos, pois, tentar o tesouro. E, sim, atingindo o tesouro, empurra-se-lo na realidade para trás — fora do caminho desses dois blocos. Disparando rapidamente podemos eventualmente deslocar o tesouro suficientemente para longe, de forma a podermos apanhá-lo sem ser esmagado.

De volta à sala de estar, restam duas portas. Investigando-as, encontramos uma chamada: *Looks Too Easy* (Parece Demasiado Fácil), enquanto a outra é chamada: *Bountiful Bullets* (Balas em Abundância). Ambas as descrições são pertinentes.

A primeira aparenta ser certamente uma saída, com o tesouro pousado calmamente sobre uma mesa à espera de ser apanhado. Mas, mal o apanhamos, um pássaro aparece precisamente ao nosso lado, e vem atrás de nós. Pode estar certo de que o seu toque significa a despedida para mais uma vida. E, ao mesmo tempo, outro alienígena aparece junto da porta, e também ele persegue o nosso fantasma. As paredes neste quarto particular são bastante encurvadas, dificultando-nos a manobra no caminho de regresso à porta, encontrando-se os alienígenas a fazer um ataque em tenaz.

O quarto final, *Bountiful Bullets,* comporta vários corredores

paralelos, desta vez sem qualquer tesouro; mas, em seu lugar, outra porta no fim da rede de corredores. Dificultando um pouco mais a nossa progressão estão as balas em abundância. Existe espaço suficientemente à justa para nos esgueirarmos por entre as suas trajectórias e as paredes dos corredores, e, se tivermos cuidado, conseguiremos eventualmente chegar àquela porta. Uma vez lá, encontramo-nos num outro quarto pequeno, chamado: *Disappearing Doors* (Portas Desaparecidas). O tesouro encontra-se num canto, sem quaisquer guardas alienígenas, e pronto para ser apanhado. Mal isso é conseguido, aparece uma pequena porta, para a qual nos dirigimos. Assim que nos aproximamos dela, desaparece. Bem, devíamos sabê-lo, pelo título. E felizmente, quando essa porta desaparece, outra surge no outro lado do quarto. Portanto, um jogo do gato e do rato! Eventualmente, seremos suficientemente rápidos para chegar a uma porta antes de ela desaparecer, encontrando-nos finalmente de volta à sala de estar de partida, sem portas e com uma pontuação baseada nos tesouros que encontrámos.

Assim fica o Nível 1 completo, podendo agora movimentarmo-nos para o Nível 2. Os problemas tornam-se agora mais difíceis, e os alienígenas mais rápidos, assim como mais ameaçadores. Cada quarto é único, e os *puzzles* contidos em cada um deles são completamente diferentes dos outros. E o factor que mantém o jogador a regressar constantemente ao programa é que, ainda que os *puzzles* possam ser resolvidos, o elemento labiríntico assegura um interesse duradouro.

O programa-irmão de *Action Quest's* é *Ghost Encounters (Encontros com Fantasmas)*. O formato é-nos agora familiar, porém, com umas poucas de reviravoltas.

O nosso ponto de início é um quarto quadrado incaracterístico — as cadeiras e as mesas foram-se. De novo existem quatro portas, mas desta vez, duas encontram-se fechadas com um cadeado. Igualmente do mesmo modo, temos, desta vez, uns poucos de apoios extra à nossa disposição através do teclado. Podemos utilizar o primeiro destes apoios imediatamente, de maneira a abrirmos o cadeado. Premindo a tecla K transforma-se o nosso pequeno fantasma numa chave, a qual, como é evidente, abrirá as duas portas fechadas a cadeado. Voltando à forma de fantasma, podemos entrar pela porta agora aberta. Outras metamorfoses que podemos sofrer com o premir da tecla adequada são:

T para TORCH (Archote)
H para HAMMER (Martelo)
S para SPADE (Espada)
e
M para MAGNET (Íman)

Todas estas manifestações são úteis de uma maneira ou outra à medida que progredimos ao longo do jogo.

Ghost Encounters é um pouco mais difícil de desvendar do que o anterior *Action Quest,* assim como mais abstracto no desenho apresentado, havendo quartos nos quais é difícil saber por onde começar para desvendar os seus segredos.

Os dois programas em conjunto, ainda que se encontrem há algum tempo a circular, contêm ambos *puzzles* que honrariam o melhor dos textos de aventuras, ao passo que a acção labiríntica deve satisfazer os dedos mais irrequietos.

Ainda que todos estes jogos de JV Software justifiquem jogadas repetidas, e não sejam enviados como muitos outros jogos para o fundo duma comprida gaveta, o sabor labiríntico de *Ghost Encounters* e de *Action Quest* é bastante comedido, e o de *Journey to the Planets* ainda o é mais. Há algum jogo que combine uma boa estratégia de jogo com uma frenética acção labiríntica delirante?

Felizmente, existe. Antes de darmos atenção a esses jogos, vamos, contudo, ver alguns jogos que proporcionam bastante acção, com pelo menos uma alusão aos *puzzles* do tipo aventura.

Muitos aventureiros não concordariam comigo acerca da minha próxima escolha — a sua credulidade pode ter sido intensificada na verdade pelos três últimos jogos, tratando-se basicamente, na minha opinião, de aventuras, mas vejamos se consigo justificar as minhas convicções.

Todos os jogos labirínticos têm algum elemento de estratégia: todos requerem uma técnica especial de modo a serem completados apropriadamente. Muitos livros, por exemplo, têm sido publicados, mostrando ao jogador frustrado de *Pacman* a maneira correcta de manobrar através do labirinto, havendo revistas mensais dedicadas a concederem meras pontuações de 10 000 pontos aos segredos das galerias nas pontuações de mais de um milhão.

Estes jogos, o *Pacman,* o *Defender,* o *Gorf,* o *Scramble* e todos os seus derivados de abater-tantos-monstros-alienígenas-

-quanto-possível-em-dez-minutos-encontrando-então-o-seu-caminho-através-do-complexo-labiríntico-das-cavernas, assentam numa aceleração do processo, ou numa saída de exposição no écran gradualmente mais complexa, ou num simples aumento do número de alienígenas assim como na velocidade, de forma a conferirem ao jogador uma tarefa cada vez mais difícil em cada écran sucessivo.

As aventuras labirínticas instalam de cada vez tarefas mais complexas, as quais podem ou não ser combinadas com as hordas habituais de alienígenas, para o jogador solucionar. Uma vez resolvida, pode continuar para o próximo écran e para outro *puzzle* diferente.

Acredito não se tratar de qualquer coincidência que os jogos cimeiros, em ambos os lados do Atlântico, na altura em que este livro foi escrito, sejam aquilo que pessoalmente chamaria de aventuras de/em galerias labirínticas. Os jogos de eliminação espacial não perderão, claro está, a sua popularidade — existirá sempre um enorme mercado para eles. Mas agora, depois de o primeiro arrebatamento de entusiasmo para um jogo labiríntico, instalado no seu quarto fronteiriço, se ter extinguido, os utilizadores de computadores procuram jogos que atestem os seus reflexos mentais assim como os físicos.

Jogos tais como *Miner 2049'er* e *Jumpman* nos Estados Unidos, e *Manic Miner* (para o Spectrum) na Grã-Bretanha, têm-se tornado vendedores tão grandes precisamente por esta razão. Penso que veremos muitos mais programas como estes — e espero que nem todos eles sejam uma imitação, mas inovativos de alguma maneira.

De algum modo no futuro, à medida que os preços de hardware caírem, veremos certamente aventuras em rede, nas quais vários jogadores, não necessariamente no mesmo quarto ou edifício, combinam forças ou batalham uns contra os outros.

De volta a *Jumpman* e afins. Epyx é a companhia que criou esta obra-prima, a qual tem gozado dum imenso sucesso com ela.

Um parente afastado de *Donkey Kong,* um dos jogos de galerias labirínticas clássicos, o qual tem alimentado versões incontáveis, tanto oficiais como não oficiais, o cenário básico de *Jumpman,* tal como a maioria dos jogos de galerias labirínticas, tem uma ligação bastante ténue com o jogo actual. Os trinta níveis de «Jupiter Headquarters» (Os Quartéis-Generais Jupiterianos) foram sabo-

tados pelo «Alienators» (Alienadores), que invadiram o edifício, colocando bombas por onde quer que tenham estado. Você, treinado como o agente governamental top-secreto, tem a velocidade necessária e o talento para manobrar através dos vigamentos e cordas dos Quartéis-Generais, para encontrar as bombas e desarmá-las. E, claro está, foi-lhe concedida imortalidade (bem, até à sétima vida, de qualquer maneira!).

O jogo tem várias opções — pode-se escolher o nível Inicial, o Intermédio ou o Avançado, o Grande Ciclo ou o Aleatório. Os principiantes apenas precisam de cobrir os níveis 1-8, e Intermédios, sendo estes os próximos oito níveis, ao passo que escolher os Avançados condená-lo-á a vaguear pelos níveis mais difíceis, do 19 ao 30. A opção do Grande Ciclo levá-lo-á em sequência através de todos os trinta níveis, com o Aleatório fazendo uma escolha ao acaso para si.

Tendo seleccionado a opção de jogar como um Principiante, o primeiro nível é recuperado a partir dum disco. O écran rola para baixo *(scroll),* para mostrar uma rede de escadas e de traves, algumas com cordas penduradas. O seu pequeno «Homem Saltador» *(Jump man)* encontra-se pronto, esperando pelas suas instruções. Ao longo do fundo do écran encontra-se o relatório usual do estado de vidas deixadas, a pontuação e o «Hi-score» e um leitor de marcação dos seus pontos de bónus. O bónus cai continuamente à medida que o tempo passa, portanto a velocidade é essencial se se deseja coleccionar pontos adicionais. Alguns níveis são tão difíceis que pontos de bonificação não são atribuídos de maneira alguma.

Adicionalmente é exposto o nome do quarto. Tirando-se uma folha do livro *Ghost Encounters/Action Quest,* estes nomes oferecem por vezes pistas dos problemas a surgirem, sendo mais frequentemente descrições directas. O Nível 1, que é por onde o principiante começa, é chamado «Easy does it» (A facilidade executa-o), e, como convém a uma passagem introdutória, é na realidade bastante fácil.

À volta da emissão de saída existem, como que ponteadas, várias bolas de futebol de tamanho reduzido. Estas correspondem às bombas, e o «Homem Saltador» desarma-as simplesmente dirigindo-se para elas, caso em que desaparecerão. O objectivo é, habitualmente, fazê-las desaparecer por completo, depois do que se partirá para o écran seguinte.

O «Homem Saltador» tem a propriedade única de ser capaz de dar saltos de grandes distâncias, meramente com um pequeno movimento rápido da alavanca de comando, porém deve-se ter cuidado na sua manipulação — o mais ligeiro erro de cálculo na descolagem, ou a escolha errada da zona de aterragem, e aí vai ele por aí abaixo, aos trambolhões, em direcção ao solo duro, em baixo, ressaltando dos vigamentos, acompanhado de música de circunstância.

Este primeiro nível é uma simples corrida contra o tempo, sendo o quebra-cabeças aqui encontrar a maneira mais rápida de desarmar todas as bombas e prosseguir para o Nível 2.

Níveis posteriores, como é evidente, tornam-se mais difíceis e os *puzzles* muito mais complexos. E os Alienadores (lembra-se deles?), não se contentam em ficar ali sentados a verem-no a si neutralizar todo o seu árduo trabalho — virão atrás de si com tudo o que tiverem! A primeira das defesas que você encontrará são as balas automáticas, e estas tornar-se-ão rapidamente um incómodo, aparecendo na maioria dos níveis. Deslocam-se lentamente através do écran, até se encontrarem niveladas com o seu «Homem Saltador», e então acelerarão bruscamente e dirigir-se-ão directamente para ele. Há frequentemente dois ou três destes mísseis mal guiados espalhados pelo écran, duma só vez, e o pobre «Jumpman» tem de os ver a todos. É fácil gritar: bem, isto é para um galerista experimentado; mas, claro está, não se trata de tudo o que há. Além das balas, as quais parecem ter uma inteligência cauteladamente astuta e armar uma cilada ao seu «Jumpman» onde quer que ele não as possa evitar, há os outros perigos. Não os mencionei? Os guardiões das vigas incluem robots ameaçadores, vampiros, sugadores de sangue, queda de alvenaria e Invasores Espaciais, além de, creia em mim, dragões! Existem métodos para atacar cada um destes perigos, mas estes problemas são basicamente do tipo labiríntico — dispare sobre eles tão rápido e tão frequentemente quanto lhe seja possível, de forma a dar cabo dos pontos.

A vertente da aventura surge quando se solucionarem os *puzzles* de cada quarto — e a maioria dos quartos têm um único *puzzle* associado a si, uma determinada sequência de vigas para serem trepadas, ou uma certa ordem de desarmar bombas a ser acrescentada, de forma a ser bem sucedido. Por vezes, uma secção duma viga actuará como uma armadilha, o que ocasiona que uma outra parte da estrutura caia. Isto não fará que se torne impossível de passar

por essa viga, contudo será quase sempre o que acontecerá! Desarmar uma bomba fora de sequência terá por veses o mesmo efeito, e noutras alturas causará que uma viga impenetrável apareça à volta doutras bombas. Existem muitos *puzzles* como este — sendo o meu favorito a rede de mistérios, da qual há duas espécies.

Todo o écran dum labirinto de mistérios, uma vez carregado do disco, é dum azul-claro uniforme. O seu «Jumpman» encontra-se no canto inferior esquerdo, e isso, assim como a secção de vigamento em que ele se encontra de pé, é tudo o que você consegue ver. Desloque-o, e uma pequena secção do vigamento circundante tornar-se-á visível. Todo o écran deve ser explorado e marcado desta maneira. Bastante fácil, enquanto o seu homem avança cuidadosamente de lado ao longo das vigas, com aço sólido debaixo dos seus pés — cedo, contudo, ele terá desarmado todas as bombas assim alcançadas, e terá de ir mais longe. Isto significa que terá de abandonar essas vigas seguras, saltando para o vazio e fazendo um prognóstico educado sobre aquilo que possa estar no fim do salto — uma viga receptiva, ou outro prumo lento? Pode haver uma corda, claro está. Estas surgem em duas variedades, para cima e para baixo, distinguidas por cores diferentes. O seu homem trepará ou descerá automaticamente — a única saída duma corda, uma vez que se encontre pendurado nela, é saltar (certificando-se de que existe uma superfície de aterragem segura), caso contrário, mantenha-se agarrado nela até não poder mais, o que, uma vez mais, pode vir a ser uma viga segura ou uma grande queda para o chão bastante longe, por baixo.

À medida que os níveis se tornam mais altos, também os problemas se tornam mais difíceis — tal como na maioria das aventuras em galerias labirínticas, uma vez que cada problema tenha sido resolvido, ainda ficamos com o eterno problema do labirinto: como é que se consegue bater a máquina e marcarem mais pontos (e *Jumpman* tem uma alta pontuação, numa rotina salvaguardada em disco). Na realidade, o número de níveis e o número de problemas contidos em *Jumpman* são suficientemente numerosos para que nós precisemos duma terrível quantidade de prática antes de nos tornarmos adeptos da progressão ao longo dos níveis de uma maneira fácil e descontraída.

Jumpman é meramente o meu favorito duma lista crescente de jogos labirínticos para trepar, a qual inclui *Miner 2049'er,* da Big Five Software, o qual põe Bounty Bob a abrir o seu caminho ao

longo duma mina — juntamente com *Jumpman*, provavelmente o mais bem sucedido de todos os jogos pós-Kong.

Tal como disse anteriormente, o leitor pode discordar da minha insistência sobre a aplicação do nome aventura dado a estes jogos, os quais podem parecer, obviamente, jogos labirínticos de galerias. Mas é isso mesmo que eles são essencialmente — versões animadas e bastante ligeiras dum texto de aventuras, o qual mantém o jogador divertido e frustrado, regressando sempre e sempre a: SOMENTE MAIS UMA TENTATIVA!

CAPÍTULO 5

Masmorras e dragões

Já nos encontrámos com Masmorras e Dragões anteriormente, próximo do início do livro. Existe agora uma extensa série de jogos de desempenho de papéis. Estes jogos são assim chamados porque o jogador (ou, mais frequentemente, jogadores no plural) toma, esperamos que temporariamente, o papel da personagem que ele(s) se encontra(m) a controlar no jogo.

O microcomputador serve idealmente como uma governanta nesta espécie de jogo — lançando os dados, mantendo as posições sob controlo, assim como toda a informação acerca dos vários perigos com que os jogadores se possam deparar pelo caminho. Quão mais fácil para o Mestre de Masmorras que tocará meramente um par de teclas para ver a informação no seu monitor, em lugar de se ver rodeado por incontáveis pedaços de papel!

Como uma governanta, então, o computador é extremamente eficiente — mas esta utilização das suas potencialidades não é assim tão eficiente. É no jogo a solo D&D que o computador é realmente aproveitado.

Existem muitos programas que combinam a aventura com «Dungeons & Dragons» (Masmorras e Dragões) — sendo a mistura em várias proporções.

Um novo programa, lançado nos Estados Unidos na altura em que este livro foi escrito, é *Zombies*, da Bram Inc. Pareceria oferecer um cenário real D&D, como um conjunto de aventureiros (bem, dois) participando na exploração duma estranha paisagem, brilhantemente executado numa apresentação de écran a três dimensões.

Este é um dos poucos jogos disponíveis para o tradicional con-

junto D&D de dois ou mais aventureiros — provavelmente o mais bem conhecido e estabelecido será o *Ali Baba and the Forty Thieves (Ali Babá e os Quarenta Ladrões)*, da Quality Software. *Ali Baba* permite a participação de até quatro jogadores — com gráficos de alta resolução. É possível jogar quer a partir do teclado quer por intermédio duma alavanca de comando — a opção da alavanca de comando é provavelmente mais fácil, com comandos a serem entrados por inteiro ao movimentar a alavanca de comando de uma maneira ou de outra em resposta a prontificações surgidas no écran. A acção tem lugar numa matriz de quartos, e uma vez entrado cada quarto, um cursor móvel escolhe cada saída. Ainda que isto faça abrandar o jogo de uma forma bastante considerável no início do jogo, mais tarde é tudo como garantido que você se lembrará das possibilidades para cada quarto.

Moriana e Abdulla são ambos mantidos cativos nalgum sítio adentro do complexo de masmorras — se os for salvar, eles ajudá-lo-ão na sua luta com todos os monstros e outros maldosos de toda a espécie. E a isto se resume este RPG (*role-playing game* — jogo de desempenho de papéis) — espancamento de monstros! Parece existir qualquer género de maldoso em cada turno; de facto torna-se completamente entediante ser-se batido regularmente a princípio, até ser adquirida um pouco de experiência, travando-se então o combate numa muito maior igualdade de circunstâncias.

Nem sempre se está por sua conta, apesar de tudo, uma vez que os maliciosos podem ser comandados para serem lançados uns contra os outros, podendo de facto fazê-lo de qualquer forma, se o jogador os deixar sozinhos durante uns instantes. Ajuda exterior é por vezes fornecida sob a capa do Unicórnio, o qual aparece ocasionalmente para o ajudar contra os seus inimigos. O jogo pode ser jogado por um número de até quatro pessoas, as quais batalham então entre si, assim como com os monstros (há mais de cem deles, aparentemente) programados para o jogo.

Ainda que os gráficos não sejam estonteantemente confusos, os autores de Quality Software redefiniram o conjunto de caracteres para uma linda escrita arábica antiga, a qual é agradável de ver mas bastante difícil de ler. A música é também bastante bonita, sendo uma harmoniosa réplica de *Scheherazade,* de Rimsky-Korsakov.

Avalon Hill, o grande produtor de jogos de guerra em tabuleiro, está agora no negócio de software para computadores há já al-

guns anos. Os seus programas são na sua grande maioria versões computadorizadas dos jogos em tabuleiro favoritos — outra vez, aqui, o computador é um companheiro ideal, que mantém pontuações e se movimenta por todos aqueles pequenos marcadores/contadores. Qualquer jogador de jogos de guerra ficará agradecido por ser aliviado das miudezas do jogo, para não mencionar a agonia de ficar a ver sem qualquer ajuda à medida que uma grande pilha de contadores de cartões é eliminada, arruinando assim uma edificação de três horas ao longo da frente leste.

Avalon Hill tem, todavia, um ou dois programas que nos interessarão. *Lords of Karma* e *Empire of the Overmind* são textos de aventuras directos, tendo sido tratados noutra parte — *Telengard* é um programa para os jogadores D&D.

Desenhado pela Orion Software, *Telengard* é um jogo de desempenho de papéis (RPG) de fantasia em tempo real. Vem impressionantemente embalado numa grande caixa colorida, a qual pertence à gama uniformizada de contentores de prateleira de Avalon Hill. Dentro, encontra-se a disquete/cassete e um manual pormenorizado de vinte páginas. Levante-se a tampa como é exigido e encontrar-se-á uma grossa pilha sobre a gama completa de software de AH (Avalon Hill). O manual é muito pormenorizado, e completo com ilustrações dos vários monstros que você encontrará. As coisas tornam-se um pouco mais confusas quando o manual tentar cobrir todas as diferentes versões para o Apple e o TRS-80, assim como para o Atari.

Se estiver a fazer entrar o *Telengard* pela primeira vez, você começará, tal como todos os aventureiros novatos, pelo Nível 1. Se tiver escolhido principiar com um novo carácter (ou seja, um personagem, ou personalidade), pode, se assim o desejar, carregar um carácter previamente salvaguardado, o computador perpassará lentamente por uma série de seis atributos. Qualquer pessoa familiarizada com D&D reconhecê-los-á — são eles:

STRENGTH (Vigor)
INTELLIGENCE (Inteligência)
WISDOM (Sabedoria)
CONSTITUTION (Constituição)
DEXTERITY (Destreza)
CHARISMA (Carisma)
HIT POINTS (Pontos Atingidos)

Estes atributos são padrão para todo o jogo de desempenho de papéis de fantasia, significando basicamente o mesmo de jogo para jogo.

STRENGTH é a medida da força dum carácter, e determinará a sua possibilidade de êxito em combate.

INTELLIGENCE é importante na moldagem de feitiços.

WISDOM é importante na moldagem de feitiços lenitivos, e também feitiços para lidar com criaturas imortais.

CONSTITUTION é usado para determinar o total dum carácter de Pontos Atingidos.

DEXTERITY é usado para determinar as hipóteses dum carácter de correr a partir dum combate indesejado.

CHARISMA é usado para determinar a reacção a um carácter, de certos monstros.

HIT POINTS estão relacionados com CONSTITUTION, sendo desincrementados em combate — se eles chegarem a zero, o carácter está morto.

Uma vez perpassada a lista de atributos, o jogador tem três ou quatro segundos para decidir se quer ou não este conjunto em particular — premindo RETURN (Retorno), os atributos que estão a ser apresentados correntemente tornam-se os dos caracteres.

Depois destes preliminares, o expositor é desenhado. O programa inteiro encontra-se em BASIC, e o desenho é muito lento de elaboração, é executado secção por secção à medida que o seu testemunho de caracteres se movimenta através do complexo de masmorras. O movimento é conseguido via teclado, utilizando-se as teclas A (para oeste), W (para norte), D (para leste), e X (para sul) — S significa STAY (Ficar), e o carácter faz tempo onde quer que se encontre. O carácter, se se deslocar, fá-lo de um quadrado/espaço de cada vez, e, depois de cada movimentação, há a possibilidade dum encontro. Se na realidade for encontrado um monstro, o jogador tem três opções diante de si: se for relativamente forte, pode

decidir-se a lutar, e então, claro está, fica entregue a um confronto directo das capacidades dos monstros com as do carácter.

Os Monstros vêm em duas variedades básicas — os vivos e os mortos. Existem vinte monstros com que lidar nas masmorras de *Telengard*, do choramingante Gnoll, que é um «extravagante-de--burlado» não suficientemente forte mas nunca de menos repulsivo, «a baixa forma de vida da masmorra», para citar o manual, através das coisas padrão tais como o «Zombie», a «Múmia», o «Espectro» e o bom velho «Vampiro», até se chegar ao mais poderoso de todos eles — o «Dragão», «Rei dos repelentes». Como fazer jovens guerreiros de churrasco com um pequeno sopro de fôlego desagradável».

Todos os monstros, tal como o próprio carácter/jogador, têm pontos de encontro de experiência. O carácter ganha a sua experiência ao aniquilar monstros: dependendo do nível de experiência do monstro, ganha um certo número de pontos quando derrota ou dá a volta ao monstro.

Se o carácter for mais hábil do que forte, pode escolher evadir o monstro. Se for sábio e esperto, pode escolher fazer um feitiço.

Para mim, este é o aspecto mais interessante de *Telengard*. Os feitiços são muitos e variados — alguns funcionarão bem com monstros vivos, enquanto outros têm mais efeito sobre os mortos. Os feitiços encontram-se divididos por seis níveis, cada um dos níveis incluindo seis feitiços. Um carácter no Nível 1 ou 2 (de experiência), tem unicamente disponíveis feitiços do Nível 1, e à medida que ganhar mais pontos de experiência, ser-lhe-á concedida a possibilidade de empregar mais feitiços.

É uma pena que o manual somente entre em pormenores acerca de doze feitiços dos dois primeiros níveis — deixando o aventureiro a descobrir para si e por si próprio os efeitos dos outros. Há uma lista curta, dos outros quatro níveis.

Para fazer um feitiço, o jogador deve ter a quantidade requerida de unidades de feitiços, sendo a quantidade requerida para o primeiro nível de feitiços de uma SU («unidade de feitiço»), duas SU para o segundo nível de feitiços, e por aí fora, sucessivamente.

Os nomes dos feitiços são apropriadamente bem achados! Começando em «Magic Missile» (Míssil Mágico), no Nível 1, continuamos para «Protection from Evil» (Protecção do Malefício), «Cause Light Wounds» (Feridas Causadas pela Luz), «Cause Serious Wounds» (Feridas de Causa Séria), «Finger of Death» (Dedo

da Morte), «Wall of Fire» (Parede de Fogo), «Time Stop» (Tempo de Paragem), e «Word of Recall» (Palavra de Recordação), até «Restoration» (Restauração) e «Prismatic Wall» (Parede Prismática) no mais alto nível. Estes poucos últimos, juntamente com outros tais como «Power Word Kill» (Palavra de Poder de Morte), «Phantasmal Force» (Força Fantasmática), e «Raise Dead» (Ressuscitar Morto), soam de uma forma bastante interessante, porém não ganhei até agora pontos de experiência bastante para ser capaz de os utilizar!

Tal como se pode ver a partir dos nomes, nem todos os feitiços são utilizados para fazer desaparecer monstros — podem ser usados para sarar feridas, construir barreiras impenetráveis, etc. Outros feitiços permitem ao jogador «ver» nos seus lugares aquilo que de outra forma permaneceria obscuro para ele. E, quando estiver a ser utilizado para eliminar, o efeito dos vários feitiços em diferentes monstros nem sempre é o mesmo. A mais ampla e mais óbvia diferença é entre o efeito dum certo feitiço num monstro vivo, e o efeito do mesmo feitiço num monstro não morto.

O combate, que inclui a moldagem de feitiços, é executado em tempo real. O computador aguarda por um tempo muito curto (o manual diz cinco segundos, mas parecem dois, quando muito), e, se não tiver respondido ao fim desse tempo concedido, continuará — o monstro atacá-lo-á de qualquer maneira. Pode-se ter a infelicidade de o monstro o atacar primeiro, de qualquer modo.

Ainda que este combate seja a parte mais excitante dos procedimentos, existem muitas outras coisas que o aventureiro pode levantar enquanto vaguear pelas masmorras.

Existe uma grande parte do tesouro, por exemplo, exactamente à espera de ser apanhado. Mas você tem de ser rápido! *Telengard* é um jogo em tempo real, e apanhar parte do tesouro, tal como combate, é determinado pelos seus instintos e reacções. O computador concede-lhe, tal como em combate, uns meros três ou quatro segundos para descobrir a tecla certa no teclado. Premindo o RETURN acrescentará o tesouro ao seu monopólio. Mas seja cauteloso, a mais inocente ninharia pode vir a ter um efeito adverso.

À parte tesouros evidentes, tal como prata, ouro e pedras preciosas, o que tudo serve para aumentar a sua bolsa (a qual pode ser trocada em qualquer altura na Estalagem), existem também tesouros mágicos. Alguns destes são armas. A Espada («Sword»), a Armadura («Armour»), o Escudo («Shield»), etc., têm várias proprie-

dades relativamente óbvias, as quais serão encontradas durante o curso do jogo, havendo diversos outros itens, tais como o Anel da Regeneração («Ring of Regeneration»), a Poção da Cura («Potion of Healing») e o Carretel de Salvamento (Scroll of Rescue»), os quais podem ser utilizados somente para um único propósito. O Carretel, por exemplo, quando utilizado pelo jogador, colocá-lo-á, livre do ataque de monstros, na base das escadas, levando-o de volta à Estalagem no primeiro nível.

O programa encontra-se em BASIC, tal como foi dito anteriormente, de forma que carece duma certa aptidão no sector dos gráficos, mas o teste de reacção de combate em tempo real compensa de algum modo isto.

CAPÍTULO 6

Vedetas do software

Durante o último ano, os autores de software começaram a receber a aclamação pessoal que merecem pelos programas que têm escrito. Saber que uma aventura foi escrita por Scott Adams garante-nos, pelo menos, que ela é interessante e, baseando-nos no passado, que se terá uma ideia mais ou menos boa do seu formato. Existem agora vários outros autores cujos nomes são reconhecidos pelos seus produtos. O pacote é pelo menos válido para ser apreciado, vindo provavelmente a valer a pena ser obtido.

Uma destas novas vedetas de software é Bill Budge, cujo direito à fama, entre outros programas, é «*The Pinball Construction Set*». Este programa fascinante permite ao utilizador construir a sua própria mesa de *flippers,* no écran, e jogar nela!

A capa disfarça o anonimato de Scott Adams, que raramente aparece na publicidade dos seus próprios produtos, e que, em vez disso, pode ser visto a olhar caprichosamente dum cartaz a duas páginas destacável em revistas americanas de computadores, olhando para todo o mundo como uma «estrela de *rock*» nas páginas de *Rolling Stone.* Só muito recentemente é que a Electronic Arts, a companhia que ele ajudou a implantar-se, passou à publicidade a cores — no princípio, todos os seus exemplares eram a preto e branco, o que na realidade realçava a sua mensagem. Os primeiros anúncios da «EA» eram longos em hipérboles acerca duma «linguagem universal de ideias, qualquer coisa como um sorriso...», e «Em direcção a uma linguagem de sonhos...» O software? Oh, sim, os seus pormenores eram postos a um canto.

The Standing Stones (As Pedras em Pé), por Peter Schmuckal e Dan Sommers, é um jogo de Masmorras e Dragões orientado com quinze níveis de masmorras e mais de duzentos tipos diferentes de monstros para serem combatidos. Infelizmente, na altura em que este livro foi escrito, encontrava-se somente disponível para o Apple, portanto está para lá do propósito deste livro. *Archon,* por Anne Westfall, John Freeman e Paul Reiche III, da Free Fall Associates, é, contudo, escrito para o Atari, e assim podemos incluir aqui uma apreciação pormenorizadamente cuidadosa.

Archon, tal como todos os outros pacotes de software no catálogo da Electronic Arts, tem um pacote soberbamente desenhado, neste caso inteiramente executado a preto e branco (saudosismo dos primeiros anúncios nebulosos e a capricho?). A disquete está aninhada no seu ninho por entre uma confusão de palavras, a maioria das quais parece ser acerca dos autores (um *kamikaze,* um físico e um escritor de fugas, tal como se diz algures no reclame), do pensamento para além do jogo, e da sua inauguração. O objectivo do jogo consiste em «usar cada um dos Trolls, dos Basílicos e dos Dragões de que se dispõe, assim como de todos os outros sequazes coniventes e fracos que se possam encontrar, para se combaterem as Fénix e 'Djinnis' do grande e malicioso Arconte, cujo Império se estende tão longe quanto o firmamento».

O pacote, além de ser soberbo, com a sua meada de folhas triplamente desdobrável, o seu manual agradavelmente produzido e o seu cartão de referências, as suas possibilidades práticas: «O primeiro passo é fácil. Introduza o disco. Comece então a jogar o jogo.» É isso mesmo! Levou-me uma hora, pouco mais ou menos, para dar com tudo isso, de forma a jogar o lado Escuro (ou Jogador Dois), precisei de inserir a minha alavanca de comando no Porto 2 («Part 2»)! Óbvio, claro está, mas mais umas poucas de linhas de tais instruções mundanas não seriam de modo algum inoportunas.

Estilo, e existe bastante presente em qualquet pacote da «EA», o qual deve contudo estar interligado com o conteúdo e, felizmente, que a Electronic Arts marca 100% (e mais), para o conteúdo dos seus jogos. *M. U. L. E.,* outro dos seus novos lançamentos, o qual infelizmente se encontra fora do alcance deste livro, é uma versão de *Kingdon* — mas apenas isso. «EA» tem igualmente os jogos labirínticos obrigatórios em *Hard Hat Mach (Chapéu Impermeável Rígido)* e *Axis Assassin (Assassino do Eixo).* Todos eles

possuem estilo em tudo o que diga respeito ao empacotamento e à programação.

Archon (Arconte) é incluído aqui por ter uma mistura mágica de xadrez e de fantasia.

A primeira fase do jogo realiza-se num tabuleiro de xadrez de 9 × 9. O jogador pode escolher um oponente humano, ou confrontar-se com o computador — e pode igualmente escolher jogar o Lado Escuro, ou o Lado Claro («Dark Side» e «Light Side», respectivamente). Não se trata duma mera tradução do Preto e Branco, tal como se verá mais tarde.

Imediatamente, o jogador observa pontos negros dentro de cinco quadrados — um ocupando o quadrado do meio, e quatro outros no meio de cada fila exterior de quadrados. O objectivo do jogo é simples — ou ocupar todos os cinco quadrados assim marcados, ou aniquilar o oponente.

Qualquer pessoa que tenha jogado xadrez uma vez ou duas que fosse ficará familiarizado com os mecanismos básicos de *Archon*. Um quadrado, a menos que esteja ocupado, pode ser passado por cima, ou ocupado, por qualquer peça. As peças são dispostas, no início, em duas filas por cada lado, enfrentando-se umas às outras, e cada peça tem uma determinada maneira de se deslocar, e determinados poderes. Estes são completamente descritos no Livro de Regras («Rule Book»), assim como no Cartão de Referências («Reference Card») separado.

Existem duas importantes diferenças de maior grandeza entre o xadrez e o *Archon,* apesar de tudo. A primeira, a qual faz ascender o *Archon* para além de qualquer outro jogo de estratégia tipo xadrez dos tempos modernos, é que o equilíbrio entre claro e escuro, os lados em oposição, muda durante o jogo. Isto é manifestado principalmente pelo ensombrear de determinados quadrados à medida que o jogo progride. Este é o efeito do ciclo de luminosidade, sendo os quadrados arranjados num modelo simétrico à volta do tabuleiro. Nestes quadrados, as peças claras, ou ícomes, são mais fortes quando o ciclo se encontrar na fase clara, e mais fracas quando o ciclo tiver atingido a fase escura — e vice-versa no caso dos ícones escuros.

E esta leva-nos por sua vez à segunda maior diferença — para se capturar um quadrado, não basta simplesmente colocar uma peça nele, tal como acontece no xadrez, retirando-se qualquer peça do oponente que se possa encontrar nesse quadrado. No *Archon,*

isto conduz-nos em vez disso à segunda fase do jogo, na qual o combate se realiza, num campo especial, entre as duas peças; o vitorioso, o qual pode não ser necessariamente o agressor, ocupa então o quadrado.

A Electronic Arts tem uma maneira extremamente atraente de apresentação e demonstração. Se o jogador deixar o teclado ou a alavanca de comando sozinhos, o programa ficará no módulo de demonstração («demo mode»), no qual os ícones caminham e se apresentam a si próprios.

E há aqui outra diferença — as peças em cada lado não são as mesmas. O equivalente aos peões no *Archon* (unicamente por eles serem mais numerosos do que os outros ícones, e correspondentemente bastante mais fracos assim como mais vulneráveis), é, no lado branco ou claro, o Cavalo. Existem sete destes, movimentando-se ao longo do terreno, e até três quadrados em fila. Porque eles se movimentam ao longo do terreno, três quadrados é apenas o máximo teórico — se eles vierem na direcção dum quadrado ocupado, devem parar imediatamente, se a peça for do seu próprio lado, ou decidir combater ou não a peça que ocupa o quadrado, se for do lado preto ou escuro. Os Cavalos são alinhados na segunda fila do tabuleiro, flanqueados por cada lado por dois Archeiros. Trata-se de «guerreiras amazonas destemidas de destreza lendária», tendo aljavas mágicas que nunca ficam vazias.

Por detrás destes ícones relativamente dispendiosos (mas nunca de menos valiosos!), encontra-se disposta a enorme multidão. Tal como no xadrez, as três peças exteriores são duplicadas em ambos os lados do tabuleiro na primeira fila. O par de fora, no lado branco, são as Valquírias. Estas duas são peças voadoras, e mais uma vez podem cobrir até três quadrados — contrastando com os ícones de movimentação no terreno, os «voadores» podem deslocar-se por cima de quadrados ocupados. Transportam lanças mágicas, as quais, quando lançadas, voltam às suas mãos.

O próximo par é o «Golem». As criaturas que o compõem são relativamente lentas (que se poderia esperar dum ser artificial esculpido em pedra e metal resplandecente?), sendo as suas armas enormes pedregulhos. Entre eles estão os dois Unicórnios. Estes, obviamente, usam os seus cornos como armas.

Chegamos agora aos três ícones mais interiores, sendo o maior deles o «Wizard» (Feiticeiro), a peça mais valiosa do lado branco ou claro. É flanqueado por duas peças muito poderosas; à sua di-

reita encontra-se a Fénix. É uma ave flamejante dum tamanho imenso. Até agora, todas as personagens que temos visto têm utilizado armas com projécteis de um tipo ou outro — a Fénix, em combate, rodeia-se a si própria com uma camada fervente de fogo, chamuscando, ou mesmo queimando, qualquer pessoa no perímetro das labaredas, e imolando qualquer oponente suficientemente temerário para ser apanhado perto do núcleo incandescente. Tem um longo raio de acção, de cinco quadrados, e pode voar. À esquerda do Feiticeiro encontra-se o Djinni, o qual é um voador com o raio de acção ligeiramente mais curto, de quatro quadrados. É um ser mágico doutro planeta, o das tempestades e tormentas. Tal como a Fénix, não utiliza uma arma de arremesso, mas ao invés convoca uma tempestade para confundir e frustrar o inimigo que se aproxime demasiado.

O lado preto ou escuro tem forças similares. Em vez de Arqueiros, deparar-se-á com sete «Goblins» (Duendes) na fila da frente — produzem clavas nodosas, que podem ser muito eficazes se utilizadas apropriadamente. Por cada um dos lados desta coluna de Duendes, encontra-se um par de «Manticores». Assemelham-se a um grande Leão dourado, com um rosto humano e uma cauda de escorpião. As criaturas podem lançar os três espigões desta cauda sobre as suas cabeças contra o inimigo. Os quadrados de fora da fila de trás contêm um par de «Banshees», almas imortais que esgotam a vida dum oponente com uma cauda aguçada. A «Banshee» é um voador com um raio de acção de três quadrados.

De seguida, na direcção do centro, existe um par de Basíliscos. Estes têm uma vida relativamente curta, mas têm um olhar penetrante que cairá sobre qualquer opositor que fique dentro do seu raio de acção.

O ícone mais interior no lado preto é a Bruxa, e à sua esquerda está o Dragão. É uma criatura extremamente poderosa, como convém ao agressor de aventuras melhor conhecido! É um voador, naturalmente, ainda que não tenha um alcance tão grande (somente três quadrados), mas é tão terrível no campo de combate que é necessário muito raciocínio antes de se decidir a atacá-lo. O seu método de ataque, claro está, é o seu fôlego de fogo. À direita da Bruxa encontra-se um dos meus personagens favoritos, o Mimético («Shapeshifter»). Em combate, assumirá a forma e as características da peça que lhe esteja a fazer frente.

Agora, ao combate!

Mal qualquer peça, na sua vez de jogar, se movimente para um quadrado ocupado por um dos ícones opositores, a batalha é o único meio de resolver o conflito e decidir qual das peças deve permanecer em poder desse quadrado. O tabuleiro de xadrez desaparece, para ser substituído pelo campo de batalha, o qual é preenchido com uma colocação aleatória de diversos obstáculos. Em muito da mesma maneira pela qual o tabuleiro principal de jogo passa de branco a preto e vice-versa, estes obstáculos também passam pelo seu própio ciclo — de solidez. Isto é, passam por ser totalmente impenetráveis, de forma que os ícones de combate se possam abrigar atrás deles, tornando-se gradualmente mais transparentes, caso em que os ícones se podem movimentar ou disparar através deles, porém sendo abrandados, ou o míssil abrandado, na sua passagem. Finalmente, o obstáculo tornar-se-á totalmente transparente, altura em que se tornará efectivamente invisível. Então, começará de novo o ciclo até se tornar outra vez sólido.

Em cada um dos lados de combate encontra-se uma Faixa de Vida («Lifebar»). Mostram a energia que resta para cada um dos ícones. À medida que as feridas são sofridas, assim é a energia mostrada, baixando gradualmente. Uma vez que a Faixa de Vida tenha desaparecido, o ícone está morto, como é evidente, e o vitorioso apodera-se do quadrado. Em *Archon* não há qualquer possibilidade de retroceder por instantes para «lamber as feridas» — é uma luta até à morte!

Agora, quanto aos dois principais opositores — estes dois são semelhantes à Rainha e ao Rei no xadrez, combinados numa única peça. No lado branco encontra-se o Feiticeiro, um velho ancião com poderes sobrenaturais. Em batalha, ele molda bolas de fogo devastadoras. Arriscá-lo em combate é, contudo, bastante desaconselhável, uma vez que ele não é mais poderoso a este respeito do que muitos dos ícones que serão usados contra ele (e um Mimético, claro está, tornar-se-á eficazmente noutro Feiticeiro). O seu grande poder, que o coloca acima de todos os outros ícones no seu lado, é usado em feitiços.

Existem sete feitiços:

«*Teleport*», que movimenta qualquer um dos ícones Feiticeiros por qualquer distância dum quadrado para outro.

«*Heal*» (Cura), que curará quaisquer feridas sofridas por qualquer um dos ícones Feiticeiros.

«Shift Time» (Tempo de Mudança) inverterá o curso do tempo — por outras palavras, ocasionará o ciclo de luminosidade a favor do Feiticeiro.

«Exchange» (Intercâmbio) levará que quaisquer dois ícones (do Feiticeiro, ou da Bruxa) troquem de quadrados.

«Summon Elemental» (Convocação Elementar) permitirá que o Feiticeiro traga consigo, somente por uma movimentação, um ícone temporário, representando um dos quatro elementos — terra, fogo, ar e água. Uma vez que o combate esteja acabado, o elemento desaparece para sempre.

«Revive» (Ressuscitar) ressuscitará um ícone que tenha previamente sido morto em combate.

Todos estes feitiços podem ser usados unicamente uma vez; portanto, como cada um deveria ser usado na altura mais propícia, deve ser tomado bastante cuidado ao serem empregados. A Bruxa tem exactamente os mesmos poderes que o Feiticeiro, e os feitiços têm exactamente o mesmo efeito.

Aquilo que temos, então, no *Archon* é uma combinação única de estratégia e de jogos labirínticos que faz justiça à reputação da Electronic Arts como uma estrela ascendente no firmamento de software.

Por que é que se incluiu o *Archon* neste livro de aventuras para o Atari? Para além de tudo o mais, é relativamente de longe retirado das aventuras em gráficos que temos visto, e ainda para mais das aventuras de texto! Mas o *Archon* aponta o caminho para o género de aventura que iremos ver futuramente — baseada em figuras fantasistas, e com um estilo de combate do tipo Masmorra e Dragões, pelo menos no tocante às capacidades das várias personagens individuais. O *Archon* é um dos primeiros, e dos melhores, deste novo tipo de aventura, o qual terá muito felizmente existência a par dos programas mais tradicionais.

CAPÍTULO 7

Apresentação do elenco

Podemos começar agora a ter algum gozo, e ver os monstros, tesouros e localizações que podem ser encontrados na aventura típica.

Monstros

O termo «monstros», para o nosso propósito presente, pode ser aplicado a qualquer personagem no programa que se encontre de fora para nos prejudicar — e eles nem sempre são reconhecíveis como tal!

Tal como os próprios programas em si mesmos, podemos ver aqui categorias distintas. A aventura clássica, descendendo o original *Adventures* de grandes computadores, contém monstros relativamente passivos, os quais têm tendência para permanecerem aí, esperando por algum estratagema brilhante vindo do jogador para o assustar, tal como o fez a cobra na nossa cena introdutória no princípio do livro. Ou poderemos evitar o monstro descobrindo uma passagem à sua volta.

Os anões maldosos são uma excepção notável nas aventuras de *Cavernas Colossais (Colossal Cavern)*. Aparecem ocasionalmente para lançarem uma arma ao aventureiro. O primeiro anão lança um machado. Este deve ser apanhado pelo jogador, sendo então lançado pelos sucessivos anões. São todos lâminas afiadas, após o machado inicial, mas se se lembrar de recuperar o machado, não deve ter qualquer problema em sobreviver aos seus ataques.

Na versão da Level 9 do clássico, é incluído um final de jogo que amplia o original nalgumas 70 novas localizações. E aqui pode realmente dar as suas próprias costas a esses pequenos anões. Ao deixar cair dinamite perto duma multidão deles, pode marcar muitos pontos. Acidentalmente, durante esta sequência final, podem-se igualmente marcar pontos ao salvar de morte um certo número de duendes.

Tal como era jogado originalmente, em grandes computadores centrais, a impressora era frequentemente, passadas horas a jogar-se, o único meio de se ver o que é que estava a acontecer — portanto, o combate golpe-a-golpe no estilo D&D não era realmente exequível.

Isto conduz-nos à próxima categoria de monstros, a qual encontramos na acção ou nos jogos labirínticos. Nesta categoria, os monstros são extremamente activos, e definitivamente no exterior para o apanhar. Tal como vimos, o sistema de combate dos jogos de desempenho de papéis tais como *Dungeons & Dragons* é frequentemente usado nestes jogos, tal como é exemplificado em *Telengard* de Avalon Hill. E os próprios monstros, como convém à ancestralidade deste tipo de jogo, são do género de rasteirar pernas, esmagar crânios, fazer parar corações, comummente encontrados em jogos do tipo RPG. Segue-se uma lista de alguns destes seres fascinantes, juntamente com pormenores breves dos seus atributos e origens mitológicas. Foram colocados por uma ordem muito subjectiva de agressividade — portanto, se deparar com um «Balrog», deve tratá-lo normalmente com bastante mais respeito do que, digamos, uma Orca (Orc).

«*Dogs*» (Cães)

Muito baixos, mas igualmente monstros, muito viciosos, os quais geralmente atacam aos pares.

«*Wolves*» (Lobos)

Ainda mais viciosos do que os Cães, e geralmente mais astutos.

«*Dwarves*» (Anões)

Aparecem no origial *Colossal Cave,* assim como em todos os outros programas que têm desde então sido baseados neste clássico. Geralmente saltam das sombras, atiram um machado ou um pu-

nhal, e desaparecem outra vez — normalmente dum valor meramente incomodativo!

«*Orcs*» (Orcas)

O monstro que tudo faz — aparece na maioria das aventuras «tolkianescas» (ou seja, baseadas nas obras de Tolkien). Criaturas extremamente mal-parecidas, muito rancorosas e repugnantes. Caçam em grupos e brandem lanças ou cimitarras. Existe um Arqueiro-Orca num dos jogos da Level 9.

«*Waug*»

Esta criatura grosseiramente pesada aparece no livro *O Hobbit*[1], e também na aventura do mesmo nome da Melbourne House. Talvez que um dia este superjogo seja implementado para o Atari.

«*Snake*» (Cobra)

A maioria dos programas que figuram uma cobra fazem-no para criar um quebra-cabeças em lugar de ser para instalar qualquer perigo físico — ver o primeiro capítulo.

«*Birds*» (Pássaros/Aves)

Geralmente para serem encontrados no topo das montanhas, sentados sobre Ovos Dourados. Descubra-se uma maneira de os assustar antes de tentar apoderar-se furtivamente do tesouro. Os pássaros/aves também surgem oportunamente contra as cobras — ver cap. 1.

«*Elementals*» (Elementos)

Surgem em quatro tipos: Ar, Fogo, Terra e Água. Será necessária magia dum certo tipo relacionada com o elemento antes de se tentar lutar. A Electronic Arts, no seu programa *Archon*, utiliza elementos com grande efeito.

«*Vampires*» (Vampiros)

Não há necessidade de lhe dizer como é que os deve combater! Antes de se deparar com eles, deve apanhar quaisquer requisitos

[1] Ed. portuguesa de Publicações Europa-América.

noutras localizações. Se se deparar com algum alho, não lhe levante o nariz — pode estar certo de que existe um vampiro não muito longe!

«*Mind Vampires*» (Vampiros Mentais)

Um género especial — não andam atrás do seu sangue!

«*Ghosts*» (Fantasmas)

Você não precisa duma espada ou duma lança para os combater!

«*Werewolf*» (Lobisomen)

Contra estes somente armas mágicas serão de alguma utilidade, e, preferencialmente, feitas de prata.

«*Goblin*» (Duende)

Pequenas e horrendas criaturas, as quais se deliciam em atormentar as suas vítimas ao picarem-lhes as pernas com paus aguçados.

«*Hobgoblin*» (Duende Rústico)

Maiores, mais perigosos e mais astuciosos do que os seus meio-irmãos tipo animais.

«*Harpy*» (Harpia)

Criatura com asas, de força e agilidade extraordinárias.

«*Siren*» (Sereia)

Uma harpia marinha — normalmente encontrada a aquecer-se ao sol sobre rochas ao pé do mar, cantando. A música *rock* nunca foi como esta.

«*Troll*» (Criaturas Gigantes Subterrâneas)

Criaturas tortuosamente vorazes e idiotamente desastradas. Podem absorver, suportando, muita punição — mas geralmente não aceitam simpaticamente a exposição à luz.

«*Barrow Wight*» (Pobres de espírito)

Aparições fantasmáticas que povoam o deserto do Centro da Terra.

«*Centaur*» (Centauro)

Meio-cavalo e meio-homem, armado com um arco e flecha, em que são mestres.

«*Fire Imp*» (Diabrete/Duende de Fogo)

Pequenas e ágeis chamas de valor incomodativo.

«*Fire Giant*» (Gigante de Fogo)

Grande chama perigosa.

«*Thunder Lizard*» (Lagarto Trovejante)

Um dos monstros mais poderosos. Só o poderá combater se você se encontrar bem armado com armas convencionais, e tiver uma razoável dose de destreza.

«*Sand Worm/Purple Worm*» (Minhoca da Areia/Minhoca de Púrpura)

Extremamente perigosa! A minhoca da areia é basicamente uma boca com um estômago de 18 m atrás de si. A minhoca de Púrpura é semelhante, mas com olhos, não se confinando à areia.

«*Minotaur*» (Minotauro)

A bem conhecida criatura género touro. Tão perigoso quanto seria de se esperar dum touro altamente inteligente na sua fúria de ser.

«*Wyvern*» (Dragão Voador)

Mais outra criatura com asas. Esta aparece equipada com dentes viciosos e garras afiadas como lâminas.

«*Balrog*»

Um dos monstros mais perigosos, grandemente apreciado pelos autores.

«*Dragon*» (Dragão)

Provavelmente o mais perigoso de todos os monstros — unicamente os aventureiros mais fortes e mais corajosos devem aproximar-se deste monstro; ou o mais tortuoso — os Dragões nem sempre o querem esturrar.

«*Lich*» (Cadáver)

Você terá ocasião de se encontrar com um destes monstros que se encontram por último no livro, portanto, esteja de sobreaviso — eles são extremamente poderosos. Foram anteriormente lagartos que morreram, e voltaram a viver, para fazer estragos.

Esta é, claro está, uma lista somente parcial dos monstros que se pode esperar encontrar. A maioria dos programas de aventuras incluirão alguns destes, e mais alguns da sua autoria. Ao escrever a sua própria aventura, a imaginação pode ser a única restrição. Quase qualquer coisa pode ser posta em serviço num jogo, e pessoalmente tenho visto tudo, desde o homem de neve até ao autocarro de dois andares londrino a serem usados como inimigos a lidarem com a morte.

A maioria dos programas que se baseiam num sistema de combate estilo Masmorras e Dragões mantê-lo-á informado do seu estado físico corrente. Isto pode assumir a forma de pontos físicos, ou pontos de combate, ou pontos de alimentação. Pode, na realidade, ser-lhe proporcionada uma combinação de todos estes tipos, porém ser-lhe-á claro, quando estiver a jogar, que uma decisão sobre se deve ou não combater com um monstro em particular deve ser tomada por si, tendo em consideração a sua própria força, utilizando qualquer que seja o sistema a que o programa adira, juntamente com o seu próprio conhecimento da classificação própria do monstro.

Claro está, pode bem acontecer que não lhe seja dado qualquer pré-aviso da presença dum monstro, tendo assim de o combater quer queira quer não.

Este género de programa seria bastante injusto, e eles não são comuns — a maioria dos jogos proporcionar-lhe-á um determinado pré-conhecimento das capacidades do monstro, assim como um método de fuga caso deseje declinar o desafio de confronto. Pode não ser, contudo, bem sucedido na fuga, se o monstro for particularmente veloz!

Feitiços

O tipo de combate sobre o qual temos vindo a falar neste capítulo, com o sistema de força ou os pontos de combate, é, claro está, baseado no lado físico do combate — ou seja, uns poucos de golpes bem dirigidos à cabeça do monstro com a sua larga espada ou estrela da aurora. Muitos programas, contudo, dão-lhe a opção de empregar poderes mágicos, e de moldar simples feitiços para um monstro. A ideia está muito bem enraizada em *D&D, Tunnel and Trolls* e outros RPG, onde muitas páginas dos livros de regras são dedicadas a complexos feitiços, os quais se tornam tanto mais complexos quanto mais se sobreviver como um lagarto.

A ideia básica dum feitiço permanece a mesma, apesar de tudo — irradiar (ZAP) um monstro com um feitiço bem aplicado. Este pode tomar a forma dum simples feitiço do sono (SLEEP), o qual desgasta o monstro por inactividade durante um certo período de tempo, até aos feitiços mais complexos vistos em *Telengard.*

Armas

No início da aventura clássica, encontramo-nos desarmados. Tem de encontrar a sua própria armaria durante o curso do jogo, a qual consistirá provavelmente em nada mais do que uma curta espada, ou adaga, ou machado, sendo estes normalmente atirados contra si pela passagem ocasional dum anão.

Estas armas vêm a propósito quando se está a lidar com os anões, obtendo-se pontos por os matar, todavia não se terá provavelmente a mesma morte se as usar contra os dragões, ou sereias, ou outros monstros. Não, estes têm de ser derrotados pela astúcia — e descobrir-se-á que o Grande Pirata Mau, que, com bastante frequência, entre precipitadamente para roubar todo o seu tesouro tão dificilmente ganho e volta a sair a correr para o esconder, desaparece muito antes de você poder atirar-lhe um machado que eventualmente possa carregar consigo!

Portanto, temos de ver por toda a parte se estivermos para utilizar uma grande quantidade de espadas fascinantemente a escorrerem sangue!

Ainda que o sistema de Masmorras e Dragões, com as suas espadas, maças, etc. e tal, seja um terreno fértil, bem utilizado por

autores de jogos, existem vários programas de aventuras disponíveis para a máquina que usam armas mais convencionais.

As armas que você encontrará, e que será capaz de utilizar, em aventuras, são variadas até ao extremo — as armas podem ser feitas de qualquer coisa, e são na realidade unicamente limitadas pela imaginação do escritor.

Combaterem monstros com armas mortais, todavia, não é realmente o objectivo principal do jogo de aventuras tradicional — e que me desculpem Jason, Fred e Tom de 2C! Os monstros encontram-se geralmente a proteger alguma coisa, sendo isso normalmente.

Tesouro (por vezes muito disfarçado)

Chegamos finalmente àquilo que é sem dúvida a razão verdadeira e real para se suportarem as frustrações de jogar estes jogos maravilhosos.

Cedo, neste livro, referimos a *Colossal Adventure (Aventura Colossal),* da Level 9. Esta aventura, baseada, na primeira parte, no original jogo de grande computador central de Crowther/Woods, contém muitos tesouros a serem coleccionados no decorrer do jogo. Cada um destes tesouros vale um determinado número de pontos, e no texto, ou no jogo de texto/gráfico, a pontuação é a «coisa»!

Veja-se esta situação. Você encontra-se num longo corredor, num complexo de cavernas. Chegou aqui depois de ter coleccionado tesouros e outros objectos. Para descobrir aquilo que está presentemente a transportar, inscreve INVENTORY (ou normalmente, simplesmente INV. para (Inventário). O computador responde:

VOCÊ ESTÁ A TRANSPORTAR:	YOU ARE CARRYING:
O Elmo Mágico	The Magic Helm
O Anel Dourado	The Golden Ring
O Escudo de Cobre	The Brass Shield
O Cómico	The Comic
A Opala de Fogo	The Fire Opal
As Luvas Castanhas	The Brown Gloves

VOCÊ ENCONTRA-SE NUM LONGO CORREDOR. PARA OESTE VÊ-SE UMA CAVERNA ESCURA. E AGORA?	YOU ARE IN A LONG CORRIDOR. TO THE WEST YOU SEE A DARK CAVERN. WHAT NOW?

Bem, podemos entrar — isso frequentemente mostra-se perigoso, à medida que o autor nos estiver provavelmente a testar, colocando-nos todos os tipos de armadilhas acerca do seu complexo de cavernas. A próxima mensagem é muitas vezes a seguinte:

VOCÊ ESCORREGOU NO ESCURO E FRACTUROU O CRÂNIO. QUER OUTRO JOGO S/N?	YOU HAVE SLIPPED IN THE DARK AND BROKEN SKULL. DO YOU WANT ANOTHER GAME Y/N?

Mas fomos previamente avisados da falta de luz na caverna, não nos tendo sido indicada qualquer fonte de luz no corredor, portanto, é uma assunção razoável pensar que existirá luz de qualquer tipo na própria caverna. Tendo primeiro salvaguardado a nossa posição (qualquer programa razoável permitir-lhe-á fazer isto antes de dar quaisquer passos arriscados, assim facilitando, caso se seja morto, um rápido retorno à situação presente), decidimo-nos a incorrer no risco de olharmos para dentro da caverna. Inscrevemos:

W (est) O (este)

e o computador responde-nos:

VOCÊ ENCONTRA-SE AGORA NA CAVERNA ESCURA. UMA LUZ FRACA ASSOMA DA ENTRADA ATRÁS DE SI. É MELHOR CONSEGUIR ALGUMA LUZ RAPIDAMENTE. E AGORA?	YOU ARE NOW IN THE DARK CAVE. A FAINT LIGHT GLOWS FROM THE ENTRANCE BEHIND YOU. BETTER GET SOME LIGHT QUICK. WHAT NOW?

Experimente o seguinte:

LER LIVROS DE BANDA DESENHADA (para ter algum leve alívio, está a topar?)	READ COMIC

Engenhoso, mas receio que não sirva! O computador repete meramente a sua mensagem:

ESTÁ ESCURO AQUI DENTRO. É MELHOR CONSEGUIR ALGUMA LUZ.	ITS DARK IN HERE. BETTER GET SOME LIGHT.

Isto não é assim tão bom! Os programas de aventuras deixam-no muitas vezes tropeçar no escuro somente por um curto período de tempo, ou por um par de vezes, antes de se decidir que você não tem a mais pequena ideia de como deve proceder e o lançar sem quaisquer cerimónias no rio subterrâneo, gelado, que se encontrar mais perto, ou levá-lo a bater numa rocha saliente do tecto da caverna. Qualquer que seja o método que escolher, o programa conduzirá frequentemente o jogo a uma súbita conclusão.

Mas que é isto? —, alguma coisa mais surge no écran:

VOCÊ SENTE FINOS TENTÁCULOS A ENROLAREM-SE À VOLTA DAS SUAS PERNAS. É UM PEQUENO POLVO.	YOU FEEL SLIMY TENTACLES WRAP AROUND YOUR LEGS. IT IS A SMALL OCTOPUS.

Agora o polvo pode vir a propósito aqui. Portanto:

APANHAR O POLVO	GET OCTOPUS

Ao que o computador lhe responde o seguinte:

UGH — NÃO OBRIGADO — É TODO VISCOSO E AGORA?	UGH — NO THANKS — ITS ALL SLIMY WHAT NOW?

VESTIR LUVAS	WEAR GLOVES
ESTÁ BEM. ESTOU AGORA A VESTIR AS LUVAS CASTANHAS QUE É QUE EU etc...	O. K. I AM NOW WEARING THE BROWN GLOVES WHAT DO I etc...
APANHAR POLVO	GET OCTOPUS
TENHO O POLVO. MUITAS MÃOS TORNAM O TRABALHO LEVE. UMA LUZ SUAVE EMANA DUMA FONTE INVISÍVEL. VOCÊ ENCONTRA-SE NUMA PEQUENA CAVERNA. EXISTE UMA PEQUENA CAIXA DE MADEIRA AQUI. PARA O NORTE VÊ-SE UM RIO SUBTERRÂNEO CORRENDO ATRAVÉS DUMA PEQUENA FENDA NA ROCHA. ATRAVÉS DA FENDA PODE-SE EXACTAMENTE FAZER QUE ALGUMA COISA CINTILE NO ESCUDO PARA O LADO DE LÁ. E AGORA?	I HAVE THE OCTOPUS. MANY HANDS MAKE LIGHT WORK. A SOFT LIGHT EMANATES FROM AN INVISIBLE SOURCE. YOU ARE IN A SMALL CAVE. THERE IS A SMALL WOODEN BOX HERE. TO THE NORTH YOU SEE AN UNDERGROUND STREAM FLOWING THROUGH A SMALL CRACK IN THE ROCK. THROUGH THE CRACK YOU CAN JUST MAKE OUT SOMETHING GLITTERING IN THE DARK BEYOND. WHAT NOW?

Eh, eh! Mais algum tesouro! Deve-se apanhá-lo! Arrebatado com orgulho justificável pelo nosso sucesso ao usar o polvo, atacamos o próximo problema com redobrado entusiasmo. Como é que vamos conseguir chegar àquele ouro na próxima caverna?

Podemos tentar o caminho directo, ao inscrever:

N (para NORTE)

VOCÊ NÃO PODE IR POR ESSE CAMINHO QUE É QUE SE SEGUE AGORA?	YOU CAN'T GO THAT WAY WHAT NOW?

É um pouco um golpe. O computador remedeia isso, não parece muito impressionado com as nossas prévias deduções brilhantes, e já se encontra a colocar mais problemas no nosso caminho! Deve haver um caminho através da fenda. Talvez estejamos a transportar connosco demasiados objectos de valor, e não consigamos abrir caminho através da fenda

DEIXAR TUDO	DROP ALL
ESTÁ BEM E AGORA?	O. K. WATH NOW?

N

VOCÊ NÃO PODE IR POR ESSE CAMINHO E AGORA?	YOU CAN'T GO THAT WAY WHAT NOW?

Que tal saltar para o rio? Poderemos ser capazes de nadar ou de flutuar através dele.

SALTAR PARA O RIO	JUMP IN STREAM
VOCÊ DEVE ESTAR A BRINCAR — NÃO POSSO RESPIRAR DEBAIXO DE ÁGUA! E AGORA?	YOU MUST BE JOKING — I CAN'T BREATHE UNDER-WATER! WHAT NOW?

Hum, isto está a tornar-se estúpido. Há alguma coisa que nos possa ajudar na caverna? Existe no chão uma pequena pilha de tesouro, que deixámos cair há instantes, mas nada disso nos é útil agora. Espere, há uma caixa, não há? Como é que nos pudemos esquecer disso?

EXAMINAR CAIXA	EXAMINE BOX
VOCÊ VÊ UMA PEQUENA CAIXA DE MADEIRA. NÃO HÁ NADA ANORMAL. ANORMAL.	YOU SEE A SMALL WOODEN BOX. THERE IS NOTHING UNUSUAL.

Os computadores podem ser muito pedantes!

ABRIR CAIXA	OPEN BOX
O. K. A CAIXA ESTÁ ABERTA. DENTRO VÊ-SE UM EQUIPAMENTO DE MERGULHO.	O. K. THE BOX IS OPEN. INSIDE YOU SEE AN AQUALUNG.

Equipamento de mergulho? Rio subterrâneo?

APANHAR O EQUIPAMENTO DE MERGULHO	GET AQUALUNG
ESTÁ BEM. VOCÊ TEM O EQUIPAMENTO DE MERGULHO	O. K. YOU HAVE THE AQUALUNG
E AGORA?	WHAT NOW?

Bem, que é que se segue agora? Temos connosco o equipamento de mergulho, tendo agora uma justa oportunidade de sermos capazes de tratar o rio.

Mas nós queremos levar todo o nosso querido tesouro connosco, não é assim?, e a água tem o aborrecido hábito de correr num único sentido. Pode apostar o seu último anel de ouro em como não seremos capazes de voltar atrás uma vez que seja nesse mesmo rio. Portanto, teremos de passar pela longa tarefa de recuperar tudo aquilo que queremos levar connosco. O computador tem, contudo, outras ideias!

VOCÊ ENCONTRA-SE A TRANSPORTAR O EQUIPAMENTO DE MERGULHO. VOCÊ PODE UNICAMENTE TRANSPORTAR SÓ MAIS UMA COISA.

YOU ARE CARRYING THE AQUALUNG, YOU CAN ONLY CARRY ONE MORE THING.

Como é óbvio, o equipamento de mergulho é demasiado volumoso ou pesado. Vamos simplesmente recapitular o que se encontra actualmente na caverna.

OLHE

VOCÊ VÊ:
O ELMO MÁGICO
O ANEL DE OURO
O ESCUDO DE COBRE
O LIVRO DE BANDA DESENHADA
A OPALA DE FOGO
O POLVO QUE O ESTÁ A OBSERVAR
VOCÊ ENCONTRA-SE A TRANSPORTAR:
O EQUIPAMENTO DE MERGULHO
AS LUVAS CASTANHAS QUE TEM VESTIDAS
EXISTE TAMBÉM UMA PEQUENA CAIXA QUE SE ENCONTRA ABERTA

LOOK

YOU SEE:
THE MAGIC HELM
THE GOLDEN RING
THE BRASS SHIELD
THE COMIC
THE FIRE OPAL
THE OCTOPUS WHICH IS WATCHING YOU
YOU ARE CARRYING:
THE AQUALUNG
THE BROWN GLOVES WHICH YOU ARE WEARING
THERE IS ALSO A SMALL BOX WHICH IS OPEN

Há uma série de coisas para transportar! Espere um momento, apesar de tudo, a caixa pode bem ser útil. Foi-nos dito que é pequena, mas talvez traga dentro de si tudo aquilo que queremos levar connosco, e talvez flutue!

Podemos experimentar:

APANHAR ANEL

GET RING

ESTÁ BEM. VOCÊ TEM O ANEL. E AGORA?	O. K. YOU HAVE THE RING WHAT NOW?
COLOCAR ANEL DENTRO DA CAIXA	PUT RING IN BOX
ESTÁ BEM E AGORA? OLHE '	

e obtemos a mesma lista que anteriormente, mas com uma diferença no fim:

E UMA PEQUENA CAIXA QUE SE ENCONTRA ABERTA. CONTÉM O ANEL DE OURO.	AND A SMALL BOX WHICH IS OPEN. IT CONTAINS THE GOLDEN RING

Funciona! Teremos agora de repetir o processo com o resto do tesouro. Após alguns momentos a inscrever, um outro LOOK (Olhar) informa-nos de que a caixa contém agora todo o nosso tesouro tão dificilmente ganho. O polvo, ficamos com ele de momento. Vamos agora experimentar:

ATIRAR CAIXA	THROW BOX
PARA ONDE	WHERE?
NO RIO	IN STREAM
ESTÁ BEM. A CAIXA É LEVADA RAPIDAMENTE PARA FORA DE VISTA ATRAVÉS DA FENDA NAS ROCHAS	O. K. THE BOX IS CARRIED SWIFTLY FROM VIEW INTO THE CRACK IN THE ROCKS

Vamos agora fazer o mesmo com o polvo. O computador diz-nos que o polvo também desapareceu de vista. Inscreveremos agora:

SALTAR PARA O RIO	JUMP IN STREAM

e o computador diz-nos:

VOCÊ DEVE ESTAR A BRINCAR — NÃO POSSO RESPIRAR DEBAIXO DE ÁGUA!	YOU MUST BE JOKING — I CAN'T BREATHE UNDERWATER!

Tão aborrecido! Teremos de passar outra vez por cada movimentação para benefício do computador.

VESTIR EQUIPAMENTO DE MERGULHO	WEAR AQUALUNG
ESTÁ BEM. VOCÊ ESTÁ A VESTIR O EQUIPAMENTO DE MERGULHO.	O. K. YOU ARE WEARING THE AQUALUNG.
ESTOU A SUFOCAR. FAÇA QUALQUER COISA RAPIDAMENTE!	I AM SUFFOCATING. QUICK DO SOMETHING!

Whoops! Esqueceu-se de qualquer coisa!

LIGAR A VÁLVULA DO AR	TURN ON AIR VALVE
O. K. A VÁLVULA DO AR ENCONTRA-SE AGORA LIGADA.	O. K. THE AIR VALVE IS NOW ON.
E AGORA?	WHAT NOW?
SALTE PARA DENTRO DO RIO	JUMP IN STREAM
ESTÁ BEM. VOVÊ É LEVADO PELA CORRENTE VELOZ DO RIO ATRAVÉS DA FENDA NA ROCHA E PARA DENTRO DUMA CAVERNA. O POLVO FOI-SE EMBORA PRIMEIRO. MUITAS MÃOS FIZERAM QUE	O. K. YOU ARE CARRIED ON THE SWIFT CURRENT OF THE STREAM THROUGH THE CRACK IN THE ROCK, AND INTO A CAVE. THE OCTOPUS HAS GONE BEFORE. MANY HANDS HAVE MADE THE LIGHT

A LUZ FUNCIONASSE. POR CIMA DE VOCÊ ESTÁ A MARGEM DO RIO.	WORK. ABOVE YOU IS THE BANK OF THE STREAM.

Damos um suspiro de alívio. Devemos agora subir para a margem do rio.

U (para CIMA — «Up»

ESTÁ BEM.	O. K.
VOCÊ ENCONTRA-SE NUMA GRANDE CAVERNA. VOCÊ VÊ UMA PEQUENA CAIXA. ESTÁ ABERTA E CONTÉM MUITO TESOURO.	YOU ARE IN A LARGE CAVE. YOU SEE A SMALL BOX. IT IS OPEN AND CONTAINS MUCH TREASURE.

(mas aguarde um momento antes de ir recuperar o tesouro!)

VOCÊ TAMBÉM VÊ:	YOU ALSO SEE:
UM DRAGÃO A DORMIR. AS SUAS ESCAMAS RELUZEM À LUZ. NEM TUDO AQUILO QUE BRILHA É OURO! ELE ESTÁ AGITADO. E AGORA?	A DRAGON ASLEEP. HIS SCALES GLISTEN IN THE LIGHT. ALL THAT GLISTENS IS NOT GOLD! HE IS STIRRING. WHAT NOW?

Que pergunta! Bem, que é que fazemos agora?

Este é um exemplo dum problema típico a ser encontrado numa aventura tradicional (não lhe direi qual, no caso de se encontrar correntemente a jogá-la) — uma série de problemas encadeados que eventualmente produzem um resultado. Esse resultado pode, como no nosso exemplo, levá-lo a uma situação difícil, mas a possibilidade é, claro está, a de terminar com o tesouro.

Conseguir apanhar o tesouro não é, todavia, a história final, uma vez que se tem de regressar a uma determinada localização para se depositar o tesouro e adquitir os seus pontos.

Ainda que isto possa parecer um pouco como um golpe, uma vez que se terá de renegociar todos os perigos no regresso, existem na maioria das boas aventuras certas rotinas para ultrapassar esta necessidade.

Crowther e Woods escreveram uma certa palavra mágica numa das paredes da caverna na sua aventura — profira-a na altura certa (isto é, quando tiver uma porção do tesouro de que se queira ver livre), e ver-se-á a si próprio, incluindo o tesouro, de volta ao seu ponto original de partida. Pode então obter a sua classificação. Outros programas de aventuras permitem-lhe na realidade transportar consigo o repositório do tesouro! Pode ter de largá-lo nalgum sítio de modo a permitir-lhe arrecadar o tesouro (ou esgueirar-se através de fendas apertadas nas rochas!) — portanto, não se esqueça do ponto onde o largou!

Vamos dar uma vista de olhos a alguns tesouros típicos; e, tal como com a minha lista de monstros, haverá uma progressão bastante subjectiva da sua força.

Elmo	O enfadonho elmo tipo ferro.
Elmo de Prata	Um pouco melhor que o anterior.
Elmo Dourado	Bastante agradável de ver.
Elmo Mágico	Parece mais do que é, ainda que exista um, mesmo melhor, mais adiante.
Pedras preciosas	Opalas, diamantes claro está, esmeraldas, topázios, lápis-lazúli — nomeie-os e encontrá-los-á nalgum sítio numa aventura.
Anel	Outra vez, do tipo enfadonho.
Anel de Prata	Não muito mau.
Anel de Ouro	Um pouco comum hoje em dia — toda a aventura parece ter um! O que é encontrado em *The*

Hobbit é famoso por não ter qualquer propósito perceptível!

Anel Invísivel Não tem grande aparência (como é que poderia!), mas se também tornar invisível aquele que o usa, então será obviamente útil.

Capa Invísivel É ainda melhor do que o anel acima mencionado.

Estes dois últimos tesouros conduzem-nos a uma lista secundária — de «armas encontradas». Isto é, armas que o explorador encontrará nas suas viagens, espalhadas pelas cavernas, ao contrário da espada que a maioria das aventuras fornece ao jogador no princípio do jogo.

Espada A arma convencional de quase todas as aventuras, ainda que algumas lhe permitam tropeçar em espadas nas suas deambulações.

Archote Uma arma muito básica, útil para limpar uma determinada área de formigas, assustar lobos, etc.

Clava Uma arma um pouco brutal — não muito subtil.

Maça Outra arma básica.

Punhal Uma variante furtiva da espada.

«Criss» Simplesmente um exemplo duma arma exótica, neste caso um género de adaga usada pelos malaios. O autor de aventuras típicas é extremamente imaginativo quando se trata de sonhar com novas armas, podendo-se encontrar todos os tipos de invenções de cuja existência nunca teve conhecimento. Quem disse que este jogo não era educativo?

Cimitarra Outra um pouco exótica de aspecto, mas na realidade uma das armas favoritas da tribo de Orcas, tão frequentemente encontrada nas aventuras.

Bordão Um bocado de madeira!

Bordão de Prata Uma peça de prata, a qual tem conotações mágicas.

Estaca para Fogueira Você pode provavelmente aperceber-se de para que serve isto (se assim não for, espere muito simplesmente por um vampiro!).

Espada de Prata Tal como o bordão de prata, este tesouro é um pouco mais mágico do que o seu primo mais mundano!

Bala de Prata Útil caso se tenha uma arma de fogo!

Chicote de Fogo Este é exactamente um exemplo duma arma que pode ser utilizada contra um dado elemento. Estes são criaturas formados a partir dos elementos primordiais da natureza (Terra, Fogo, Ar e Água) — e como tal, somente podem ser combatidos com armas apropriadas.

Entretanto, de volta ao tesouro...

Livro Geralmente vale exactamente pontos, como um artefacto, porém são entendidos como sendo um repositório de tradições antigas: portanto, ao abri-lo, pode aumentar a sua inteligência — mas previna-se, têm sido conhecidos por explodirem ao abrir!

Moedas de Ouro A moeda corrente em todas as boas aventuras, mas não tão valiosas como

Ouro o qual é normalmente encontrado em tesouros, sendo muitas vezes o objectivo da aventura.

Globo de Cristal	Representativo de muitos itens mágicos a serem encontrados em aventuras, o globo permite ao «basbaque» olhar para o futuro, ou para outra localização, vendo assim a sua própria morte.
Elmo de Imortalidade	Este é *muito* potente, e não necessita de qualquer explicação — na realidade, se o encontrar, você ganhou provavelmente o jogo (para não mencionar o universo).

Isto conclui a nossa lista muito curta dos tesouros que se pode esperar encontrar na aventura típica. De modo algum exaustiva, deve apesar de tudo dar uma ideia grosseira do tipo de objecto que surgirá e voltará a surgir.

Os melhores autores, claro está, usam uma boa dose de imaginação na criação do tesouro, armas e todos os outros adereços nas suas aventuras.

CAPÍTULO 8

Escolhendo uma aventura

Vamos dar um rápido resumo daquilo que perfaz um bom programa.

Gráfico ou texto?

A resposta a esta questão determinará a forma final da sua própria aventura. Um texto puramente de jogos precisa de ter um cenário relativamente complicado, que prenda a atenção do jogador por toda a duração do jogo. Conterá, pela sua própria natureza, muitos *puzzles* — os adeptos de aventuras deliciam-se ao resolverem problemas complexos, e quanto mais demorarem na sua resolução, melhor. Portanto, podem-se tornar os *puzzles* tão difíceis quanto a situação o exigir — mas nunca ilogicamente! A sua pequena e divertida singularidade fará que qualquer outra pessoa atire o jogo fora por frustração.

Como é evidente, para uma aventura para crianças, pode decidir-se a pôr problemas bastante mais simples — mas nunca fale dos seus programas às crianças.

Pode também achar que valha a pena experimentar problemas numéricos ou de descodificação. E que tal anagramas? Todos estes foram escritos para programas, com variados graus de sucesso.

Lembre-se, contudo, de lançar sempre o nível enigmático ao utilizador final — nem demasiado difícil, nem demasiado fácil.

Uma aventura de texto, tal como vimos com aquelas afins da *Wumpus,* nem sempre precisa de conter o tipo de *puzzles* que te-

mos estado a discutir. Batalhas com monstros executados sob a forma de texto depressa se tornam enfadonhas, ainda que alguma forma de colocação do problema seja, pois, quase essencial na longa corrida, mais não seja para afastar o tédio.

O espancamento de monstros torna-se muito melhor quando apoiado por gráficos. Descobrir-se-á que, quando dado um cenário gráfico, o programa a movimentará naturalmente muitas vezes para uma forma de combate tipo Masmorras e Dragões, uma vez que isso contribui para as boas e heróicas confrontações!

Existe aqui o perigo de se ir muito além do conceito original de aventuras. O jogo de tabuleiro passou durante vários anos por uma progressão a partir do original tipo de jogo «Snakes-and-Ladder» (Cobras-e-Escadas), tendo encontrado a sua boa fortuna em *Monopoly (Monopólio),* para depois se ter afundado quando os seus autores tentaram em vão descobrir a próxima forma de sucesso. Alguns jogos relativamente estranhos foram vistos, uma vez que o jogo de tabuleiro passou por mutações tais como *Chart-topper, Libido,* e as restantes.

Ironicamente, o jogo de tabuleiro, tal como o conhecíamos desde há anos, encontra-se presentemente a sofrer uma renascença, desta vez implementada nos computadores domésticos — *Monopoly,* contra os desejos de Parker Bros, os proprietários originais de direito de autoria, tem visto duas ou três versões para o aparelho da Sinclair, e o *Cluedo* de Waddington tem sido igualmente adaptado para esta máquina, juntamente com vários outros jogos, já antigos favoritos. Novos jogos se encontram igualmente a ser escritos, os quais devem bastante àqueles jogos de tabuleiro de há um par de décadas atrás.

A comédia é muito difícil de conseguir num jogo de aventuras; o autor deve certificar-se de que o seu humor é apreciado pelo jogador à vigésima e à trigésima jogada tanto como à primeira. A APX lançou uma aventura chamada *Galahad and the Holy Grail (Galahad e o Grão Sagrado),* levemente baseada com toda a liberdade em *Monty Python and the...* — ainda que seja uma dura aventura a tempo inteiro real, com muitas armadilhas, as piadas tornam-se mais finas e subtis passado um pouco. O autor incluiu uma Granada de Mão Sagrada («Holy Hand Grenade»), entre todas as coisas mais, assim como monstros tais como um Coelho Grande («Great Rabbit»).

Isto exige dum autor uma grande quantidade de brio, de

forma a tirar com sucesso a parte de humor dos programas deste tipo. Está certo dizer que os melhores programas são aqueles aos quais se pode regressar vezes sem conta, não sendo isso que se passa habitualmente no caso das aventuras cómicas. A piada que parece engraçada uma ou duas vezes, rapidamente se torna irrelevante após vários ares da sua própria graça se repetirem, especialmente em BASIC!

O humor bastante pesado tal como o referido acima nem sempre se sai bem; pessoalmente prefiro o espírito de humor mais subtil dos jogos da Infocom, tais como *Zork* e *Suspended.*

Tal como temos estado a ver na nossa rápida vista de olhos ao software disponível para esta máquina, os gráficos podem tomar uma de diversas formas. Como um mero apoio para o texto, as figuras de traçado estático podem melhorar grandemente os programas, na sua enorme maioria. Tendo-se dito isto, é importante que uma facilidade característica seja incluída para esses gráficos poderem ser desligados quando tal for requerido. Assim, o jogador pode puxar pela sua própria imaginação, ou confiar na impressão do artista.

Os gráficos devoram, contudo, a memória, de forma que só são encontrados em programas para as máquinas de 48K. As figuras que utilizam gráficos de blocos, juntamente com um pequeno número de gráficos definidos, são frequentemente usadas em aventuras para a memória mais pequena, podendo ser bem sucedidos — todavia, donos de máquinas com memórias de 48K devem, de momento, ultrapassar em número os que usam memórias mais pequenas. Portanto, se tenciona comercializar o seu programa, não perderá muito em se fornecer com uma memória mais extensa.

Os aventureiros, para mais, devem encontrar-se provavelmente à procura de situações cada vez mais complexas, e alusões do género «preenchem todos os 48K de memória» apenas as acham divertidas!

Se os gráficos servirem para algo mais do que simplesmente para serem vistos enquanto o jogador aplica o seu cérebro aventura, não precisa de ser tão complexo. Incluem-se *puzzles* por todos os meios, porém eles serão, claro está, mais visuais do que aqueles que se escrevem para um programa de texto.

O que quer que escolha para a sua aventura, com texto ou com gráficos, nunca se esqueça de que o jogo é que é importante. Não é bom ter gráficos estonteantes com um cenário enfadonho — o jogo

será corrido um par de vezes, sendo depois enviado para o fundo escuro duma gaveta marcada «YAWN» (Bocejo).

Como tornar o seu programa um hábito a que se não pode fugir? Outra vez, depende da sua resposta inicial à questão em que se tem de escolher entre gráficos ou texto.

Como uma boa história ou filme, as aventuras de texto devem ter um início, um meio e inevitavelmente um fim. A *Aventura de Masmorras* da Level 9, que vimos no cap. 2, tem um princípio (vagueando no exterior do complexo de cavernas, coleccionando várias coisas necessárias para a aventura em que fomos envolvidos), um meio (a exploração das próprias cavernas), e um fim (trazendo todo o tesouro de volta à base, ganhando assim uma classificação final).

Você deve, quando estiver a escrever a sua aventura, dar rédea solta à sua imaginação! Os jogadores estão cada vez a tornar-se mais sofisticados na sua escolha do jogo ideal. Se a memória for suficientemente ampla, tente incluir mais de uma área a ser explorada, proporcionando ao jogador vislumbres tentadores destas localizações adicionais. Assim, quando a aventura for finalmente resolvida, o jogador pode, futuramente, regressar a uma localização previamente por resolver, tendo possivelmente um jogo totalmente novo.

E não se esqueça de *Zork* e outros programas, os quais dão uma pista dos resultados sequenciais a surgirem, e vislumbres de programas anteriores.

PARTE 2

CAPÍTULO 9

A Lenda

Agora, finalmente, chegámos a alguma programação séria! A secção seguinte do livro descreverá uma aventura gráfica e o seu desenvolvimento. Muitos dos módulos descritos podem ser considerados e usados nos seus próprios programas, e as técnicas discutidas, adaptadas consoante desejar.

Antes de principiar, vamos considerar a questão: por que é que escolhemos um programa gráfico? Além do mais, a aventura clássica original é baseada em texto, tal como se viu.

Existem duas razões — sendo provavelmente a mais importante a de podermos apresentar o número máximo de técnicas. Tal como se disse, pode desejar adaptá-las aos seus próprios programas (ou, na realidade, acrescentar os seus próprios toques ao programa presente). A segunda razão é simples — uma aventura de texto, ainda que seja bastante divertida de jogar, não é grande surpresa depois de ter sido inscrita a partir duma listagem!

Tendo dito isto, pode, apesar de tudo, desejar fazer acrescentos à sua própria aventura de texto, em que as técnicas usadas em *The Eye of the Star Warrior (O Olho do Guerreiro das Estrelas)* podem simplesmente ser utilizadas facilmente nesta situação. Por exemplo, a secção relativa à geração do complexo de divisões será exactamente tão válida num jogo de textos como o serão as rotinas de movimentação, as rotinas de geração de monstros, a busca e recolha de tesouro, etc.

Portanto, vamos continuar com isto. Primeiro que tudo, um pouco de pano de fundo, explicando aquilo que se está a fazer nesta masmorra diabólica, assim como quais os objectivos ao jogar o jogo. Divirta-se!

A Lenda

Existe uma lenda vagamente recordada do terceiro continente que se refere a um tesouro com tal poder que ameaçava consumir toda a vida na Terra. O Olho do Guerreiro das Estrelas continha no seu coração o fogo dum milhar de sóis!

A lenda data dos primórdios da civilização humana, antes do Grande Dilúvio. O Demónio, Agor, escapou da zona negativa e tomou uma forma mortal na Terra. Disfarçado como o Feiticeiro Domire, Agor manteve as terras do terceiro continente sob domínio tirânico por mais de dois milhões de anos. Nenhum poder na Terra se podia equiparar àquele que Agor detinha, e todos os que se opuseram a ele pereceram. Os mais sábios de todos os feiticeiros do terceiro continente encontraram-se num concílio secreto, tendo-se então formado a Fraterna Irmandade do Guerreiro das Estrelas. Conspiraram na utilização de artes místicas proibidas pelo Criador. A Irmandade pretendeu inspirar a vida num gigante de barro, e dar a este ser artificial um poder maior do que o detido pelo Demónio Agor. Somente na profundidade do espaço existia um tal poder! Combinando as suas forças físicas, a Irmandade colocou mil sóis numa rota de colisão que duraria dois milhões de anos.

Gerações futuras protegeram o corpo do gigante e alimentaram a jóia de cultura que se instalaria eventualmente na órbita do único olho do Guerreiro das Estrelas. À medida que o tempo se aproximava, muitos membros do Grande Concílio puseram em causa o plano que concedia ao Guerreiro das Estrelas tanto poder. Aldous, o último líder do Concílio, deu ordens para que a órbita do olho do Guerreiro das Estrelas fosse preenchida com explosivos.

Quando o encontro dos sóis se verificou, a energia da sua colisão foi canalizada para a pedra mágica. A pedra foi então cerimoniosamente instalada na órbita do olho do Guerreiro das Estrelas, dando-se assim, pois, vida ao gigante de barro.

O Guerreiro das Estrelas era terrível de contemplar! A passos largos avassaladores atravessou a paisagem, queimando a terra e destruindo tudo à sua passagem. Cedo, o Guerreiro das Estrelas encontrou Agor no campo de batalha, tendo o Demónio sido incinerado. O Guerreiro das Estrelas instalou-se a si próprio no trono de Agor, e um novo reino de terror espalhou-se pelo terceiro continente. Sob ordens do Guerreiro das Estrelas, membros da Irman-

dade foram perseguidos e mortos. Aldous foi capturado e trazido para o Templo, para aí ser desmembrado por *trolls,* sob o olhar terrível do Guerreiro das Estrelas.

Quando a mão direita de Aldous foi cortada do seu braço, levantou-se do chão, e disparou uma seta luminosa que atingiu o Guerreiro das Estrelas no olho. Os explosivos foram detonados e o olho caiu da sua órbita.

Sem o poder da pedra, o gigante não era mais do que uma estátua, tendo-se esmagado no chão. Um dos *trolls* proferiu uma praga e enterrou a sua espada no peito de Aldous. Antes de morrer, Aldous lançou um campo mágico de energia à volta da pedra, para evitar que ela fosse reinstalada no Guerreiro das Estrelas.

A pedra caiu desde então nas mãos de Feiticeiros malditos. Encontra-se agora em poder dum Cadáver, um Feiticeiro morto quase com um poder demoníaco. Encontra-se perto de quebrar o escudo à volta da pedra.

O Olho do Guerreiro das Estrelas tem de ser destruído antes que os poderes do mal possam usá-lo uma vez mais!

CAPÍTULO 10

Criação da sua própria masmorra

A nossa primeira tarefa é, então, criar o complexo de masmorras.

O complexo distribuir-se-á por três níveis, com um máximo de 300 células, 100 em cada nível. É completamente possível ter unicamente um grande nível, consistindo nas mesmas 300 células. Tornar-se-ia bastante difícil encontrar o seu próprio caminho após alguns instantes; assim, tendo diferentes níveis, podemos mais facilmente instalar tarefas diferentes, além de variados graus de dificuldade.

Agora, ainda que estejamos eventualmente para nos movimentarmos num sistema de divisões, chamando-lhes então quartos ou divisões, neste ponto de desenvolvimento do programa falaremos igualmente de células.

Num complexo de masmorras, solicitaremos naturalmente um determinado número de divisões individuais, através das quais nos podemos movimentar, e que conterão monstros e (esperamos) tesouros. Estas divisões serão interligadas (a menos que se queira que o jogador faça um túnel entre quartos).

```
30 GRAPHICS 2:POKE 710,0:POKE 708,15
40 POSITION 7,0:? #6;"PLEASE":POSITION 8
,2:? #6;"WAIT":POSITION 7,4:? #6;"2 MINS
"

50 REM TURN ON ATTRACT MODE
60 POKE 77,128
70 GOSUB 610
```

As primeiras linhas instalam o módulo ATTRACT («Atrair»); isto é, à medida que a masmorra for sendo instalada, o écran passará por ciclos através de algumas cores, demorando-se por algum tempo para o deixar saber que enquanto a mensagem «PLEASE WAIT 2 MINS» (Por favor, aguarde 2 minutos) estiver a ser exposta, há na realidade qualquer coisa a acontecer! Caso você não aprecie isto, pode substituir (POKE 77,0», que o programa executa após a instalação (na linha 600, segunda declaração).

Depois disto, a linha 70 envia o programa para a linha 610, a qual inicia a nossa disposição e rotina de inicialização.

```
610 DIM C(300)
```

DEIXE O COMPUTADOR LIGADO, OU SALVAGUARDE ESTA LINHA

A linha 610 simplesmente DIMensiona a 300 o quadro C. Agora C contém 300 localizações, e pode ser imaginado como um grande comprimento de caixas, se assim o desejar, apostas em conjunto umas às outras. Há 300 delas (ver fig. 1). Isto diz respeito ao nosso número máximo de células.

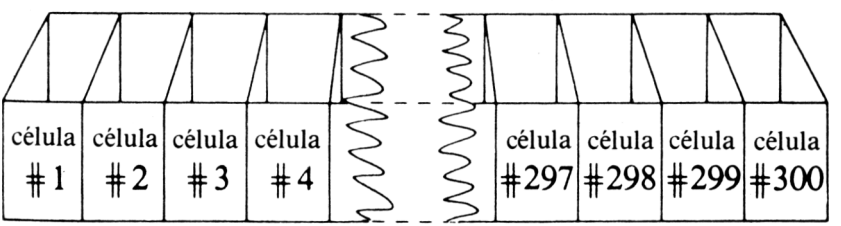


Figura 1

Agora, poderíamos deixar a disposição nesse ponto — seríamos capazes de nos movimentarmos da célula #1, para a célula #2, e de seguida para a #3 e #4, e assim por diante, ou na realidade de volta à célula #1 caso o desejássemos — mas que jogo tão aborrecido! Numa aventura de texto, movimentar-nos-íamos numa direcção durante todo o tempo — nenhuma variedade! E se um

monstro terrível estivesse a barrar o nosso caminho, não seríamos capazes de prosseguir mais adiante, não se conseguindo encontrar qualquer caminho à sua volta. Portanto, temos de providenciar um pouco de flexibilidade.

Para se proceder a isto, vamos primeiro imaginar (e isto passar-se-á inteiramente na nossa imaginação, uma vez que o computador ainda se encontra a pensar no quadro C como sendo uma longa linha de caixas) que podemos desdobrar as nossas 300 caixas, ou células, em três camadas de 100 células cada. Se escolhermos ficar com este formato, ser-nos-ia pelo menos concedida alguma liberdade de movimento para cima ou para baixo a partir de qualquer célula, e igualmente para a direita ou para a esquerda a partir duma certa célula para outra que lhe seja adjacente.

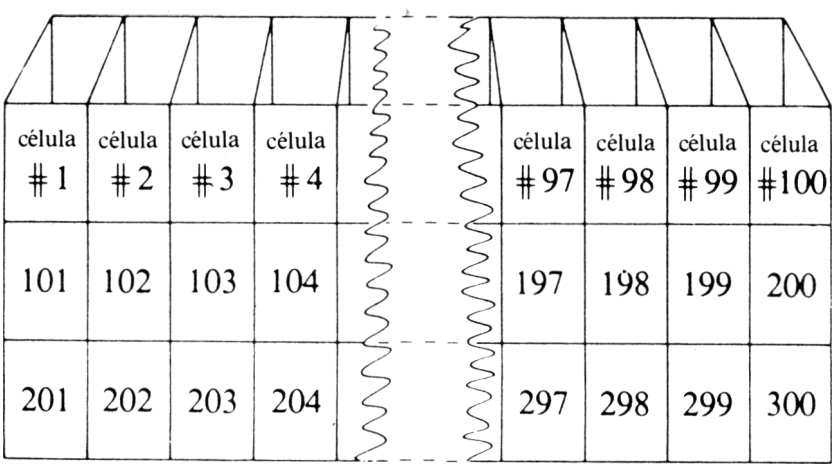


Figura 2

Mas, ainda que isto seja um pouco melhor do que a nossa primeira disposição, ter-se-á apercebido de que ainda temos somente um movimento bidimensional. Poderíamos elaborar a nossa matriz, a qual é de momento de 3×100, para uma matriz de, digamos, 30×10, ou alguma construção parecida, a qual implicaria uma disposição mais complexa, mas ainda a duas dimensões. Vamos para

as três dimensões. Permanecendo com os nossos três níveis, construiremos uma caixa com as dimensões de 10×10×3. O nosso complexo assemelha-se agora ao seguinte!

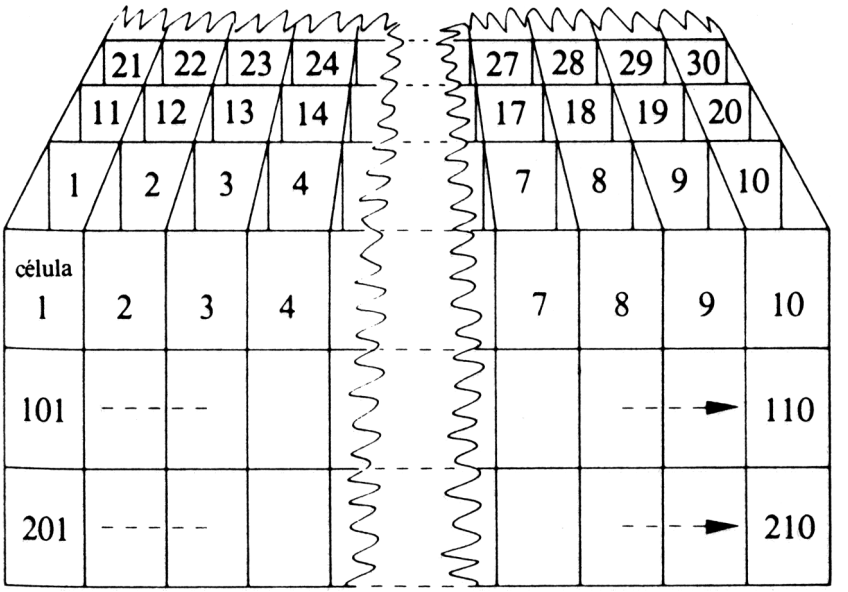


Figura 3

Portanto, temos agora três níveis, cada um de 100 células (10×10), a três dimensões, pelas quais podemos vaguear para nosso contentamento. Esta é a teoria — mas como é que o computador mantém esta informação? De facto, os computadores não têm a capacidade de compreender conceitos como o de três dimensões, como acontece com os humanos. O quadro C é ainda, para o computador, uma longa linha de 300 caixas, ou localizações, e assim permanecerá, ainda que possamos imaginá-lo de outro modo.

Como é que o nosso computador sabe então que nos encontramos no nível 1, ou 2, ou 3?

Vamos ver outra vez a figura 3. Podemos observar a partir disto que o jogador, na vida real, poderia simplesmente dirigir-se da célula 1 directamente para a célula 101, encontrando-se assim no segundo nível. Mas o computador ainda se encontra, como se disse, a manter todo o complexo de masmorras numa longa tabela de

300 caixas. De facto, as figuras 2 e 3 existem unicamente na nossa imaginação. Para ver a realidade do ponto de vista do computador, volte de novo à figura 1. Necessitar-se-ia duma codificação relativamente imaginativa para se conseguir uma movimentação fácil entre os nossos três níveis. O processo pelo qual conseguimos que o nosso computador faça a distinção entre os três níveis, consiste em colocar uma barreira impassável, ou parede, entre uma célula dum nível e uma célula doutro nível. Por outras palavras, trace-se e crie-se uma parede divisória.

Podemos agora regressar ao computador! Temos 300 células, ou localizações, no quadro C, e sabemos que podemos movimentar-nos livremente por todas estas células (se tivéssemos introduzido por intermédio duma tecla um módulo de movimento — o que faremos mais adiante). Temos agora que fazer uma barreira de qualquer tipo entre os níveis, e a melhor maneira de o fazermos é colocar um número na localização requerida no quadro C, o qual actuará como um marcador. Uma vez que possuímos 300 localizações, precisamos de ter um número maior do que 300, para actuar como marcador. Poderíamos torná-lo 301, ou 462, ou 872 — na realidade não faz qualquer diferença, mas para dar atenção ao factor de clareza na lista (para não se mencionar que em seis meses poderemos ter-nos esquecido a que é que estes números dizem respeito!), vamos colocá-lo a 999.

Vamos inscrever:

```
630 FOR A=1 TO 10:C(A)=999:NEXT A
```

Esta linha criará um bloco nas células 1 a 10, isto é, o quadro C conterá agora, nas suas 10 primeiras localizações, o valor 999, o qual impede efectivamente o jogador de visitar estas células em particular. Vamos ver com que é que isto se parece para o computador.

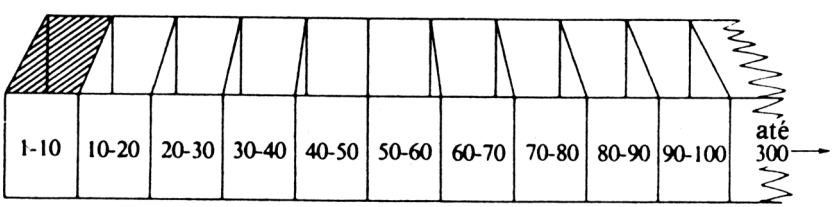


Figura 4

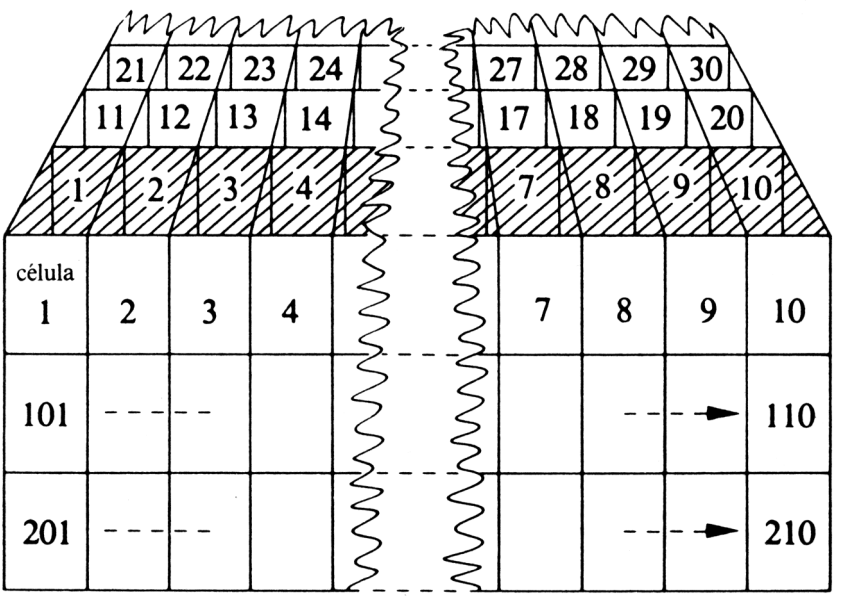
Porquê células de 1 a 10? Veja-se agora a nossa masmorra imaginária de três andares.

Ah! Uma parede impenetrável para o exterior. As células 1 a 10 são agora áreas de não progressão, e nunca conterão monstros ou qualquer tesouro. As três próximas linhas executam o mesmo para os outros níveis.

```
640 FOR A=90 TO 110:C(A)=999:NEXT A
```

A linha 640 cria uma barreira intransponível na última fila do nível 1, e na primeira do segundo nível, enquanto que

```
650 FOR A=190 TO 210:C(A)=999:NEXT A
```



(Figura 5

cria a parede divisória entre o segundo e o terceiro níveis. Finalmente,

```
660 FOR A=290 TO 300:C(A)=999:NEXT A
```

cria a última barreira no fim do terceiro nível. Agora, precisamos de definir as fronteiras nas extremidades dos níveis

```
670 FOR A=11 TO 291 STEP 10:C(A)=999:NEX
T A
680 FOR A=10 TO 300 STEP 10:C(A)=999:NEX
T A
```

Estas duas linhas criam blocos em passos de dez, criando-se assim as fronteiras restantes.

Veja-se a próxima ilustração, uma vista de plano do nível 1, para se observar o que aconteceu. Os outros dois níveis foram tratados da mesma maneira.

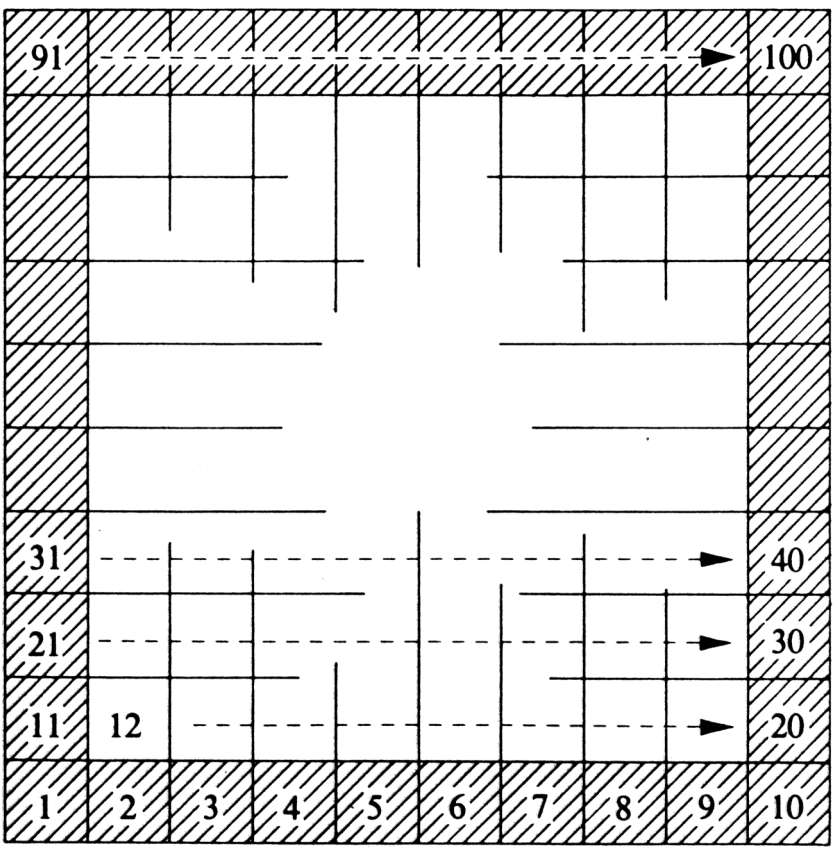


Figura 6

Para completar o complexo, temos de distribuir aleatoriamente umas poucas de paredes divisórias ao longo da nossa masmorra, de forma a conseguir um pouco de variedade no jogo.

À medida que o computador perscruta o quadro C, ou, tal como imaginamos, os nossos três níveis de 100 células cada, uma matriz de 10 × 10, vai verificar as células à volta de cada localização, para ver se alguma delas contém o valor 999. Como sabemos, este valor é um marcador que indica que esta célula ou localização em particular, é uma área de não progressão. Pode não parecer importante, de momento, se tivermos duas destas divisórias juntas, mas deixe-se que uma célula seja rodeada de paredes e obteremos uma divisão impenetrável — o que não é muito bom no nosso jogo presente (ainda que se possa querer escrever uma rotina que nos permita talvez enviar um monstro para uma tal divisão, prendendo-se então a fera). Podemos ter, por exemplo, um Feitiço de Teletransporte de modo a escaparmos nós próprios.

O computador verificará igualmente, ao mesmo tempo, que não existem paredes diagonais a atravessar a masmorra, separando-nos assim do resto das células.

```
690 B=INT(RND(0)*30)+40
```

dá-nos um valor para B, entre 30 e 59. Esta é a amplitude que requeremos de divisórias para cada nível, à parte as paredes de fronteira.

```
700 FOR A=1 TO B
710 D=INT(RND(0)*280)+11
720 IF C(D)=999 THEN GOTO 710
730 IF C(D+11)=999 THEN GOTO 710
740 IF C(D-11)=999 OR C(D-9)=999 OR C(D+
9)=999 THEN GOTO 760
750 C(D)=999
760 NEXT A
```

Este é o ciclo para a criação das paredes divisórias. Nas linhas 730 e 740, o programa encontra-se a verificar todas as células circundantes escolhida pela linha 710, para se verificar de que nenhum contém o valor 999. Se uma delas o contiver, o programa é

retomado para encontrar um outro valor *d*, e repetir assim a verificação. Observe-se a figura 7 para se ver isto em acção. A ilustração mostra simplesmente uma secção do nível 1 (ainda que se pudesse tratar de igual modo do nível 2, ou 3).

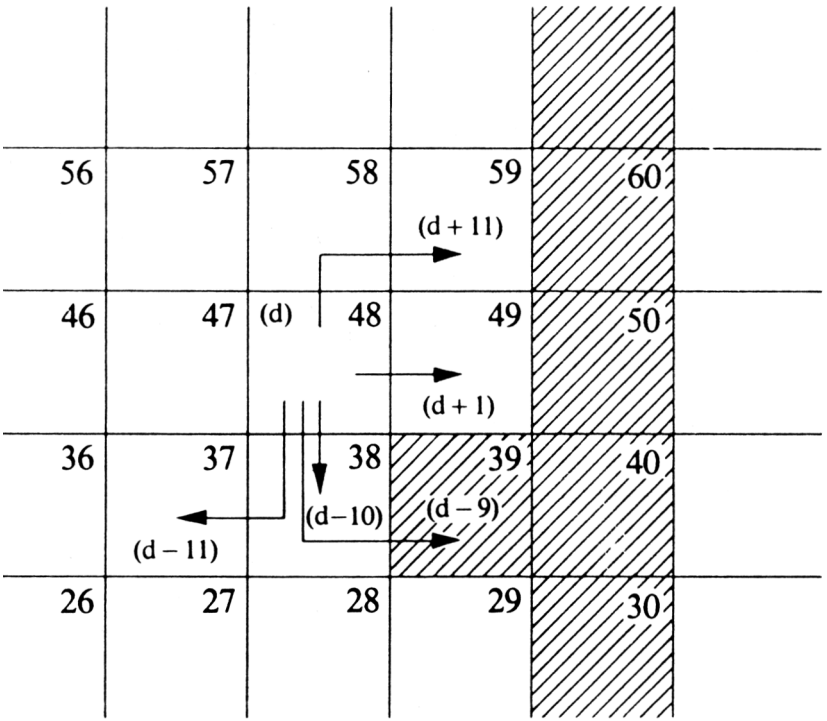


Figura 7

A linha 710 dá-nos um valor para *d* compreendido entre 10 e 290 — estes números devem agora ser-nos familiares; mas, para recapitular, temos paredes entre 1 e 10, e entre 290 e 300, portanto não há qualquer problema em tentar colocar uma parede nestas localizações! No nosso exemplo, o programa está a verificar a localização 48 — isto é, *d* recebeu o valor de 48 da linha 710.

Podem observar estas linhas a funcionar na figura 7. As localizações circundantes de cada localização são verificadas por seu turno, e a ilustração mostra a localização # 48 (o valor corrente de *d*) a ser verificada. Um valor menor do que 999 é encontrado até que a localização seja 39 seja vista. É

d-9(48-9) = 999? Zumm! É executável; assim, o programa salta agora para a linha 760, o que nos faz regressar à linha 710 para um novo valor. Se, por outro lado, nenhuma «parede» tiver sido encontrada a rodear C(48), a essa localização seria atribuído o valor de 999, tornando-a assim uma divisória intransponível.

Agora que todas as nossas células são designadas paredes, ou divisões/quartos, podemos prosseguir com a numeração dessas divisões.

```
770 D=0
780 FOR A=10 TO 290
790 IF C(A)=999 THEN GOTO 820
800 D=D+1
810 C(A)=D
820 NEXT A
```

Agora que as nossas divisões se encontram numeradas, o computador reconhecerá o número entre 10 e 290 como pertencente a uma área limpa, isto é, livre, e as localizações com o valor 999 como uma parede divisória, sendo assim intransponível.

No segundo nível podemos colocar a Pira de Fogo («Fire Pit»). Depois da sua batalha com o Cadáver («Lich»), o jogador terá de renegociar os vários quartos do terceiro nível, com os seus perigos de circunstância, atingindo finalmente o segundo nível, de forma a lançar o Olho na Pira. Para se dar ao jogador um pequeno bónus na primeira parte da aventura, podemos construir um Poço de Cura («Healing Well»). Este pode ser colocado em qualquer divisão da masmorra.

```
900 HW=INT(RND(0)*300)+1
910 IF C(HW)=999 THEN GOTO 900
920 FP=INT(RND(0)*200)+100
930 IF C(FP)=999 OR FP=HW THEN GOTO 920

940 DIM TREA$(375),OM$(15),Y(26)
950 J=1:TREA$=""
960 RESTORE 1010
970 FOR N=1 TO 26
```

```
980 READ OM$
990 TREA$(J)=OM$:Y(N)=LEN(TREA$):J=1+Y(N
)
```

Uma última coisa precisa de ser feita antes de podermos deixar esta fase do programa. Como é que viajamos entre os diversos pisos da masmorra? Tendo passado por um grande problema para se colocarem paredes entre os níveis, precisamos de encontrar uma maneira de ultrapassar estas paredes quando acharmos necessário.

Degraus (escadas) têm sido uma resposta com sucesso a este problema há já vários séculos; vamos, pois, colocar alguns no nosso complexo.

Não queremos tornar isto assim tão fácil para os aventureiros encontrarem o caminho, isto é a passagem, ou passagens, indicadas, para outro nível; vamos, portanto, colocar unicamente uma só escada em cada nível. Para o nível 1, armazenaremos a localização da escada na variável SONE, e claro está, não queremos a nossa escada numa parede, portanto podemo-nos esquecer das localizações C1-10 e C90-100, em que a linha 840 selecciona uma localização aleatória na qual se instalará a escada. A linha 850 faz a verificação para nos certificarmos de que não estamos a colocá-la numa parede.

```
830 REM SET UP STAIRS,HEALING WELL,FIRE
PIT
840 SONE=INT(RND(0)*90)+10
850 IF C(SONE)=999 THEN 840
```

E assim por diante para os outros dois níveis:

```
860 STWO=INT(RND(0)*90)+110
870 IF C(STWO)=999 THEN 860
880 STHREE=INT(RND(0)*90)+210
890 IF C(STHREE)=999 THEN 880
```

Isto completa finalmente a instalação estrutural do nosso complexo de masmorras. E ainda que as rotinas tivessem sido escritas com a nossa aventura gráfica em mente, as técnicas podem ser de igual modo utilizadas na sua aventura de texto.

CAPITULO 11

Monstro, Monstro!

Nenhuma masmorra digna de respeito deve ficar sem a sua parte de monstros e tesouros, portanto vamos a isso e introduzamos alguns na nossa aventura.

```
1000 NEXT N
1010 DATA DUMMY
1020 DATA SPADE,FIRE WHIP,SWORD,SILVER S
WORD,SILVER STAFF,SAINTLY STAFF,TALISMAN
,CROSS,SHIELD,TORCH,INVISIBLE CLOAK
1030 DATA CLUB,HOLY WATER,BOW AND ARROWS
,MAGIC SHIELD,EMPTY BOTTLE,HEALING WATER
,WIZARDS HAND,TELEPORT,FORCESHIELD
1040 DATA PSYCHIC SHIELD,LIGHTNING BOLT,
STONE SPELL,LIMBO SPELL,STONE
```

Depois da instalação da disposição estruturada, o programa continua para a linha 940 e dimensiona TREA$ a 375, que é o número de caracteres nas declarações de «data» nas linhas 1020, 1030 e 1040. OM$ é uma cadeia de dados modelo que o programa utiliza, juntamente com a variável modelo Y, para instalar TREA$. OM$ é dimensionada a 15 porque dispomos de 15 armas para seleccionar, e Y é dimensionada a 26 uma vez que esse é o número máximo de caracteres existentes nos nomes das armas.

A instrução DUMMY na linha 1010 parece um pouco deselegante, mas, se não fosse por isso, precisar-se-ia dum algoritmo

muito mais complexo, por exemplo, na linha 2270, o qual imprimirá as armas que mantemos na rotina do menu.

Agora que temos uma cadeia de dados para as armas (TREA$), que tal pôr um pouco de incerteza na nossa sequência de combate? Para mais, não podemos esperar que uma espada seja de grande utilidade contra um vampiro!

ATT$ manterá informação nas capacidades de ataque de cada arma, enquanto DEF$ fará o mesmo com as suas propriedades de defesa.

```
1050 DIM ATT$(320),PM$(20),Z(17)
1060 J=1:ATT$=""
1070 RESTORE 1120
1080 FOR N=1 TO 17
1090 READ PM$
1100 ATT$(J)=PM$:Z(N)=LEN(ATT$):J=1+Z(N)
1110 NEXT N
1120 DATA DUMMY
1130 DATA 01030405060712222 4,02071022232
4,06071324,0207102324,06071324,020405061
013222324
1140 DATA 060724,02040506101322232 4,0304
222324,0204060710222324,030414222324,010
50607121322232 4,02030414222324
1150 DATA 02030410222324,03040714222324,
2324
```

A rotina é muito parecida com a que coloca os nomes das armas em TREA$. E esta é a rotina para a cadeia de dados de defesa DEF$.

```
1160 DIM DEF$(342),QM$(18),A(20)
1170 J=1:DEF$=""
1180 RESTORE 1230
1190 FOR N=1 TO 20
1200 READ QM$
1210 DEF$(J)=QM$:A(N)=LEN(DEF$):J=1+A(N)
```

```
1220 NEXT N
1230 DATA DUMMY
1240 DATA 09111519,020910111519,07081519
20,02070910111519,071319,020708091011131
519
1250 DATA 0207080910111314 19,0708151920,
09111519,02070910111315 19,020910111519
1260 DATA 091113151920,020910111519,0209
10111519,07091519,192021,1520,21,21
1270 DATA 091113151920,020910111519,0209
10111519,07091519,192021,1520,21,21
```

Antes de voltarmos à linha 70 (se bem se recorda, fomos enviados para aqui por essa linha), podemos instalar um lugar na memória para o nosso conjunto de caracteres habituais. Isto é executado nas linhas 1290-1320. Como se vê, a linha 1320 envia o programa para a linha 3060.

```
1290 CH=(PEEK(106)-8)*256:CHORG=57344
1300 FOR I=0 TO 1024:POKE CH+I,PEEK(CHOR
G+I):NEXT I
1310 LOC=CH/256
1320 GOSUB 3060
1330 RETURN
```

A linha 3690 dimensiona C$ a 13, o número de caracteres que vamos redefinir. Ver-se-ão os caracteres na linha 3700. As próximas linhas colocam (POKE) os dados das linhas 3810-4010 no espaço que reservámos nas linhas 1290-3010.

```
3690 DIM C$(13)
3700 C$="MXQZ!&#$'@()<"
3710 RESTORE 3810
3720 FOR T=1 TO LEN(C$)
3730 CHPOS=CH+(ASC(C$(T))-32)*8
3740 FOR I=0 TO 7
3750 READ QQ
3760 POKE CHPOS+I,QQ
3770 NEXT I
3780 NEXT T
```

Retornamos agora, finalmente, à linha 80.

```
80 DIM ROOM$(200),HOLD(5),DROP(300)
90 ST=50
100 FOR T=1 TO 5:HOLD(T)=0:NEXT T
```

A linha dimensiona ROOM$ a 200, e vai ser utilizada para imprimir gráficos da masmorra, divisão por divisão, à medida que o nosso jogador subir. HOLD é o grupo de dados que mantém os nomes das armas que transportamos connosco (até um máximo de cinco), e DROP é o quadro de dados que mantém informação acerca das armas que possamos vir a querer largar. Isto é colocado a 300, igualando o número de divisões possíveis. A linha 90 é tratada no cap. 13.

Para instalar os gráficos, temos primeiro de limpar a cadeia de dados ROOM$, para então a preenchermos nos sítios devidos com o nosso «Q» redefinido. No écran final de exposição, cada divisão será um rectângulo de 20 × 8, sendo essa a razão para todos aqueles Q! Eles serão, como é evidente, qualquer outra coisa quando o programa for corrido!

```
120 ROOM$(1)="♡":ROOM$(200)="♡":ROOM$(2)
=ROOM$
130 ROOM$(1,20)="QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ":R
EM "Q"S IN INVERSE!
140 FOR I=1 TO 8
150 ROOM$(20*I+1,20*I+1)="Q":ROOM$(20*I+
20,20*I+20)="Q":REM INVERSE "Q"S!
160 NEXT I
170 ROOM$(181,200)=ROOM$(1,20)
```

Repare, por favor, que o carácter Q entre aspas TEM de ser introduzido no modo INVERSE!

Nomeie-se o monstro

Prossiga sem qualquer pausa para o bom bocado — povoando a nossa nova masmorra com o inimigo e o saque!

Queremos MONS e TESS (MONStros e TESouroS, respectivamente), os dois quadros que manterão a informação acerca dos

monstros e do tesouro, respectivamente, para coincidir com o quadro C, o qual, como se recorda, é o nosso grupo de células. Sabendo-se que as dez últimas células, ou divisões, de C terão o valor 999 (por outras palavras, serão paredes sólidas), poderíamos de facto dimensionar os dois novos grupos de dados a 290 — mas percamos um pouco de memória! Haverá um máximo de um tesouro (o qual tomará a forma dum peito contendo muito ouro adorável), e de um monstro para cada divisão — os monstros não serão capazes de vaguear nesta masmorra (por causa do campo de energia existente em cada porta).

```
180 DIM MONS(300),TRES(300)
190 FOR R=1 TO 300
200 M=INT(RND(0)*10)
210 IF C(R)=999 THEN 270
220 IF M<INT(R/100+1)*2 THEN MONS(R)=1:G
OTO 240
230 MONS(R)=0
240 T=INT(RND(0)*10)
250 IF T>5 THEN TRES(R)=INT((RND(0)*(R+5
0))/5)*5:GOTO 270
260 TRES(R)=0
270 NEXT R
```

A linha 190 contém um modelo, ou variável local, o qual será encontrado por si bastantes vezes ao longo do programa. Este em particular é R, e faz circular a nossa pequena rotina através dos 300 das nossas localizações. Tal como com todas as outras variáveis locais, esta, em particular, será esquecida quando o seu trabalho aqui tiver acabado. M é outra variável local, e a linha 200 recebe um valor aleatório. A linha 220 toma esse valor e executa uma pequena soma com ele — se M for menor do que a resposta, um 1 é atribuído a MONS na localização R. Isto quer dizer que existe agora um monstro aqui. Um 0 significa que nenhum monstro se encontra presente nesta localização do quadro. Por causa do algoritmo em 220, pode-se ver que as hipóteses de um monstro ser colocado em localizações mais altas são maiores do que as do serem nas localizações mais baixas. As linhas 240-260 fazem o mesmo para o tesouro. As armas recebem um tratamento similar, ainda que aqui devamos primeiro que tudo limpar o quadro WEAPON (Arma),

uma vez que queiramos largar armas à medida que nos movimentarmos no jogo final. As linhas 280-390 conseguem tudo isto, com o quadro sendo primeiro dimensionado a 300 e limpo (com o valor 0 a ser colocado em cada uma das 300 localizações) nas linhas 290-310. As variáveis locais são aqui T, que é o nível ou andar, e I, que selecciona uma das 25 armas possíveis.

```
280 DIM WEAPON(300)
290 FOR Q=1 TO 300
300 WEAPON(Q)=0
310 NEXT Q
320 FOR T=0 TO 2
330 FOR I=1 TO 25
340 PLACE=INT(RND(0)*100)+(T)*100+1
350 IF C(PLACE)=999 THEN GOTO 340
360 IF WEAPON(PLACE)<>0 THEN 340
370 WEAPON(PLACE)=I
380 NEXT I
390 NEXT T
```

Ainda que tenhamos agora reservado espaço na masmorra para os monstros, ainda não os denominámos. Para guardar os nomes criamos outro quadro, e designamo-lo por MONSTER$. Esta cadeia de dados é dimensionada a 160 na linha 420, sendo esse o número de caracteres das declarações de «*data*» das linhas 400 e 410, e a informação dessas linhas é lida para a cadeia de dados.

A linha 460 cria uma variável CHAR (CHARaracter — Carácter), a qual é dimensionada no comprimento de DUM$. Este quadro, por sua vez, toma o seu comprimento, até um máximo de 10, a partir do «*data*». Assim, é colocado um indicador em MONSTER$, o qual significa o fim desse monstro em particular. O programa precisará de saber isto quando estiver a imprimir o nome do monstro.

```
400 DATA skeleton,mummy,demon,zombie,ele
mental,vampire,banshee,wraith,dragon,wer
ewolf,cyclops,sandman,harpie
410 DATA serpent,balrog,lich
420 DIM MONSTER$(160),DUM$(10)
430 RESTORE 400
440 FOR MONSTER=1 TO 16
```

```
450 READ DUM$
460 CHAR=LEN(DUM$)
470 MONSTER$((MONSTER-1)*10+1)=CHR$(CHAR
)
480 MONSTER$((MONSTER-1)*10+2)=DUM$
490 NEXT MONSTER
```

E para colocar os nossos monstros designados nos espaços reservados na masmorra, inscrevemos as próximas linhas.

```
500 FOR T=1 TO 100
510 IF MONS(T)=1 THEN MONS(T)=INT(RND(0)
*10)+1
520 NEXT T
530 FOR T=101 TO 300
540 IF MONS(T)=1 THEN MONS(T)=INT(RND(0)
*15)+1
550 NEXT T
560 REM PLACE LICH IN FINAL LEVEL
570 PLACE=INT(RND(0)*100)+201
580 IF C(PLACE)<>999 THEN MONS(PLACE)=16
:GOTO 600
590 GOTO 570
```

A linha 510 verifica se o conjunto de dados MONS, na localização T (unicamente as primeiras 100 localizações neste ponto), contém um 1, o qual, como recordará da rotina na linha 220, significa que vai existir um monstro aqui. Se for este o caso, então é colocado aqui um número ao acaso de 1 a 10. A linha 530 faz o mesmo, porém para os níveis mais altos, e ver-se-á a partir da linha 540 que um número aleatório de 1 a 15 é colocado em localizações nos dois níveis mais altos. A linha 570 instala o Cadáver (Lich), o último monstro, nalguma localização do nível 3. De facto, no caso do Cadáver, não importa se MONS contém um 1 na localização escolhida, ou se há mesmo já um monstro aí — tal como convém ao estatuto do cadáver, ele substituí-lo-á.

CAPÍTULO 12

Ataque e defesa

Estamos próximos de ser capazes de imprimir os nossos gráficos, e o tempo de instalação de dois minutos está precisamente quase esgotado agora. As divisões, ou localizações foram inicialiazadas, e o programa tem tabelamentos onde quer que os monstros se encontrem e onde quer que as armas estejam. Sabe igualmente quais as armas que podem ser utilizadas no ataque a cada monstro, e quais as que servem para se defender de cada monstro. E pusemos de lado uma área para os nossos gráficos redefinidos, assim como certos caracteres também redefinidos.

Um par mais de coisas tem de ser feito neste ponto. Para dar ao jogador algum tipo de estímulo, dar-lhe-emos uma força inicial de 50 pontos, e permitiremos que este valor seja desincrementado de cada vez que combater um monstro. A rotina para efectuar isto virá posteriormente, mas, por agora, podemos inicializá-la na linha 90, com ST tornando-se o quadro.

Estamos quase a pôr o pé na primeira divisão, ou quarto. Como as primeiras onze localizações são paredes sólidas (isto é, o quadro C tem um valor de 999 nas primeiras 11 localizações), podemos principiar na divisão 12, nível 1.

```
620 LEV=1:ROOM=12
```

Colocamos, então, o nosso jogador no meio do quarto. Carregando (POKE) 77 com 0 desligar-se-á o módulo de atracção que iniciámos na linha 60, sendo o programa enviado para 4330.

```
600 X=1:Y=4:POKE 77,0:GOTO 4330
```

A linha 4340 corresponde ao início do movimento e da rotina de combate mas, primeiro que tudo, o programa verifica se há um monstro aqui. Isto é realizado nas duas linhas 3090 e 3100. Se não for, as duas variáveis HI e DE são colocadas a zero. HI é um indicador que eventualmente mostra se as armas do nosso jogador têm ou não capacidade de ataque para o monstro presente na localização. DE é um indicador similar para mostrar as capacidades de defesa. Após se ter encontrado nenhum monstro, o programa retorna à nossa rotina de movimentação em 4350, a qual trataremos no próximo capítulo.

```
4340 GOSUB 3090

3090 QQ=MONS(ROOM)
3100 IF QQ=0 THEN HI=0:DE=0:RETURN
```

Se, contudo, existir um monstro na presente localização, então o programa prossegue para se saber como é que o combate será executado.

```
3110 PM$=ATT$(Z(QQ)+1,Z(QQ+1))
3120 FOR Q=1 TO LEN(PM$) STEP 2
3130 IF ATT=VAL(PM$(Q,Q+1)) THEN HI=1:GO
TO 3160
3140 NEXT Q
3150 HI=0
```

Estas linhas encontram quais as armas que o jogador carrega consigo, e compara o valor das armas com o valor de ATT$ (ATTack — Ataque). Este quadro foi dimensionado na rotina a começar na linha 1050. Quando o programa encontra uma arma que será uma boa defesa contra o monstro aqui (o nome e número deste monstro foi encontrado na linha 3090), o indicador HI é posicionado a 1, prosseguindo o programa para tratar das armas a encontrar para instalar uma capacidade de defesa (linhas 3160-3200). Se tais armas de ataque não forem encontradas, então o indicador HI é posicionado a 0.

```
3160 PM$=DEF$(A(QQ)+1,A(QQ+1))
3170 FOR Q=1 TO LEN(PM$) STEP 2
3180 IF DEF=VAL(PM$(Q,Q+1)) THEN DE=1:GO
```

```
TO 3210
3190 NEXT Q
3200 DE=0
```

Mais uma vez, estas linhas correm ao longo da lista de armas armazenada, e vêem se qualquer uma destas será uma boa defesa contra o monstro, com o indicador DE a ser colocado na sua posição devida.

```
3210 DE=DE*(INT(RND(0)*22)+78/LEV)
3220 HI=HI*(INT(RND(0)*22)+78/LEV)
3230 RETURN
```

E agora uma determinada percentagem é deduzida — inicialmente, esta percentagem poderia ser de até 99% (deve ser permitido ao monstro esse limite final), ainda que o algoritmo confirme que, em níveis superiores, a percentagem será menor. Claro está, se os dois indicadores DE e HI forem 0, então o resultado da equação será também 0.

CAPÍTULO 13

Figuras divertidas

Agora que os parâmetros iniciais foram ordenados, podemos começar a desenhar algumas figuras. Se o seu gosto for para as aventuras de texto, seria possível conduzir todo o jogo por texto, utilizando aquilo que instalámos até ao momento. Mas sem gráficos o jogo seria bastante aborrecido, como esses programas que ainda são comercializados, mesmo agora, baseados no velho jogo *Wumpus* que abordámos anteriormente.

Neste tipo de jogo, ao jogador é meramente dito em cada localização: THERE IS A DRAGON/ORC/GIANT MOLE/KILLER HANDBAG HERE. WHAT NOW? («Há aqui um Dragão/Orca/Toupeira Gigante/Assassino de Sacos de Mão. E agora?») Não é muito dramático, pois não? Não seria melhor se pudéssemos na realidade ver o monstro que vem na nossa direcção, as mandíbulas ferozmente abertas, ávido do nosso sangue?

```
4350 GOSUB 3240:POKE 756,LOC:POSITION X,
Y:? #6;"m":REM INVERSE "m"!
```

A primeira declaração é aquela em que estamos interessados de momento — voltaremos atrás às seguintes declarações aquando do nosso retorno.

```
3240 IF WEAPON(ROOM)>0.9 THEN GOSUB 4030
3250 IF DROP(ROOM)>0.9 THEN GOSUB 4100
3260 IF MONS(ROOM)>0.9 THEN GOSUB 4170
```

Estas três linhas enviam-nos para as sub-rotinas para desenhar todos os caracteres que mudarão, dependendo daquilo que o programa encontrar na presente localização.

```
4030 RESTORE 5350+WEAPON(ROOM)*10
4040 CHPOS=CH+(ASC("(")-32)*8
4050 FOR I=0 TO 7
4060 READ QQ
4070 POKE CHPOS+I,QQ
4080 NEXT I
4090 RETURN
```

WEAPON (Arma) é a variável que mantém a informação sobre as armas. Estas linhas recebem «*data*» da linha 5360 em diante, e redefinem o carácter «(» usando essa «*data*».

```
4100 RESTORE 5350+DROP(ROOM)*10
4110 CHPOS=CH+(ASC(")")-32)*8
4120 FOR I=0 TO 7
4130 READ QQ
4140 POKE CHPOS+I,QQ
4150 NEXT I
4160 RETURN
```

Estas linhas fazem o mesmo para armas largadas (isto é, armas que possamos previamente ter deixado aqui). Neste caso, o carácter «)» é utilizado. Agora, para o gráfico dos monstros. Esta rotina é ligeiramente diferente, uma vez que os monstros são feitos a partir de quatro caracteres. A pequena sub-rotina na linha 4280 é aquela que coloca toda a «*data*» em cada um desses quatro caracteres (!, &, ' e $).

```
4170 RESTORE 5600+MONS(ROOM)*40-30
4180 ? " ":POSITION 5,0:? MONSTER$(MONS(
ROOM)*10-8,MONS(ROOM)*10-9+ASC(MONSTER$(
MONS(ROOM)*10-9)))
4190 CHPOS=CH+(ASC("!")-32)*8
4200 GOSUB 4280
4210 CHPOS=CH+(ASC("&")-32)*8
4220 GOSUB 4280
4230 CHPOS=CH+(ASC("#")-32)*8
4240 GOSUB 4280
4250 CHPOS=CH+(ASC("$")-32)*8
4260 GOSUB 4280
```

```
4270 RETURN
4280 FOR I=0 TO 7
4290 READ QQ
4300 POKE CHPOS+I,QQ
4310 NEXT I
4320 RETURN
```

A linha 4180 encontra-se aqui porque, antes de se entrar com uma nova divisão, o nome do monstro presente aí, se na realidade existir um, é impresso por debaixo da exposição do quarto. Assim, o jogador tem a opção de mudar de ideias acerca de entrar, ou de seleccionar as armas apropriadas a utilizar em combate. Incidentemente, não incluí todas as declarações de «*data*» — encontrá-las-á no fim do livro, na listagem principal, nas linhas 5360-6240.

A seguinte rotina imprimirá os gráficos das divisões e todos os conteúdos. Percorreremos a rotina por secções.

```
3270 GRAPHICS 2:POSITION 0,0:POKE 756,LO
C:? #6;ROOM$
3280 IF C(ROOM-1)<>999 THEN POSITION 0,4
:? #6;"♡"
3290 IF C(ROOM+1)<>999 THEN POSITION 19,
4:? #6;"♡"
3300 IF C(ROOM+10)<>999 THEN POSITION 10
,9:? #6;"♡"
3310 IF C(ROOM-10)<>999 THEN POSITION 10
,0:? #6;"♡"
3320 IF TRES(ROOM)>0.9 THEN POSITION 10,
5:? #6;"<":REM INVERSE "<"!
3330 IF LEV=1 AND SONE=ROOM THEN POSITIO
N 18,1:? #6;"X":REM INVERSE "X"!
3340 IF LEV=2 AND STWO=ROOM THEN POSITIO
N 18,1:? #6;"X":REM DITO!
3350 IF LEV=3 AND STHREE=ROOM THEN POSIT
ION 18,1:? #6;"X":REM AND AGAIN!
```

A linha 3270 imprime ROOM$ no módulo de gráficos 2. As linhas seguintes, 3280-3310, perscrutam o quadro C para ver se existe um quarto adjacente, caso em que é inserido um espaço em branco nessa parede. A linha 3320 verifica o valor de TRES. Se o

valor nesta localização for maior que 0,9 (isto é, 1 ou mais), há então aqui uma arma, sendo impressos os gráficos para tal arma. Não se esqueça de teclar o carácter entre aspas (o sinal «menor do que», «<») em INVERSE! As linhas 3330-3350 verificam se existe aqui um lanço de escadas. Se houver, o gráfico é impresso (e outra vez, o carácter entre aspas *tem de ser* teclado em «*inverse*»).

De cada vez que se faz entrar um quarto, esta rotina é corrida em toda a sua extensão, regressando então o programa à linha 3360. Esta coloca a 0 um indicador, DONE. Isto quer dizer se os gráficos básicos do quarto foram ou não impressos. Ao fazer entrar primeiro um quarto, este indicador, estando a zero, aponta o programa para a linha 3420, a qual faz a verificação para ver se há aqui um monstro. Se não houver, o programa salta então para a linha 3470, a qual procura por armas, e então (caso não haja qualquer arma), para a linha 3520 para examinar armas largadas. Se não se encontrarem aqui quaisquer armas abandonadas, prosseguimos para a linha 3570, a qual investiga o Poço da Cura, e depois para a linha 3620, que executa uma verificação final, desta vez para a Pira de Fogo. Se nenhuma destas coisas se encontrar presente, o indicador DONE é posicionado a 1, significando isto que a disposição do gráfico se encontra agora completa, e o programa regressa à linha 3360.

```
3360 IF DONE=0 THEN GOSUB 3420
```

Esta é a linha para a verificação do monstro:

```
3420 IF MONS(ROOM)<0.9 THEN GOTO 3470
```

e a linha para a verificação de armas:

```
3470 IF WEAPON(ROOM)<0.9 THEN GOTO 3520
```

De seguida a linha para a verificação de armas largadas:

```
3520 IF DROP(ROOM)<0.9 THEN GOTO 3570
```

depois a verificação para o Poço da Cura:

```
3570 IF HW<>ROOM THEN GOTO 3620
```

E finalmente a verificação da Pira de Fogo:

```
3620 IF FP<>ROOM THEN GOTO 3670
```

Que se passará se um destes itens for encontrado na localização? Considere-se o monstro em primeiro lugar. Se a verificação na linha 3420 descobrir que existe na realidade um monstro aqui, então o programa continua simplesmente para a próxima linha, 3430, a qual confere um ponto de partida para MX e MY, as coordenadas do monstro. As linhas seguintes imprimem os gráficos do monstro nestas posições, não se esquecendo de que, no caso do monstro, quatro caracteres são utilizados e o programa tem de acrescentar um a cada uma das coordenadas. A linha 3460 trata da força do monstro, e coloca esse valor na variável MST. Este valor tornar-se-á maior à medida que o número do nível se tornar aumentar.

```
3430 MX=8:MY=3
3440 POSITION MX,MY:? #6;"!&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
3450 LI=1:REM SET FLAG THAT MONSTER IS A
LIVE
3460 MST=INT(RND(0)*MONS(ROOM))+(20+MONS
(ROOM))*LEV:REM ALGORITHM FOR MONSTER ST
RENGTH
```

Podemos agora fazer o mesmo para os outros objectos — as armas, as armas abandonadas, a Pira de Fogo e o Poço da Cura. Existem umas poucas diferenças; a posição de início é aleatória (a linha 3480 é típica), e procede à verificação, com a declaração LOCATE («Localizar»), para se certificar de que nenhum outro gráfico está a ser sobrimpresso nessa posição. Se estiver, o programa regressa ao princípio da sub-rotina (por exemplo, a linha 3510 volta atrás à linha 3480) para encontrar outra posição.

```
3480 WX=INT(RND(0)*17)+2:WY=INT(RND(0)*6
)+2
3490 LOCATE WX,WY,QQ
3500 IF QQ=0 THEN POSITION WX,WY:? #6;"(
":GOTO 3520
3510 GOTO 3480
3530 DX=INT(RND(0)*17)+2:DY=INT(RND(0)*6
)+2
3540 LOCATE DX,DY,QQ
```

```
3550 IF QQ=0 THEN POSITION DX,DY:? #6;")
":GOTO 3570
3560 GOTO 3530
3580 HX=INT(RND(0)*17)+2:HY=INT(RND(0)*6
)+2
3590 LOCATE HX,HY,QQ
3600 IF QQ=0 THEN POSITION HX,HY:? #6;"'
":GOTO 3620
3610 GOTO 3580
3630 FX=INT(RND(0)*17)+2:FY=INT(RND(0)*6
)+2
3640 LOCATE FX,FY,QQ
3650 IF QQ=0 THEN POSITION FX,FY:? #6;"@
":GOTO 3670
3660 GOTO 3630
3670 DONE=1:RETURN
```

Finalmente, a linha 3670 posiciona DONE a 1, significando isto que todos os gráficos foram abordados. E agora o programa regressa ao sítio donde veio — a rotina na linha 4350.

Existe um gráfico final a ser impresso — o referente ao jogador. Isto é atingido pela declaração final da linha 4350. Note-se que isto se deve fazer entrar em letras minúsculas e em *inverse!*

CAPÍTULO 14

Vamos dar um passo

Agora todos os gráficos são impressos e ficamos com uma bonita imagem no écran mostrando o quarto ou divisão, completado com as paredes, assim como com qualquer outra coisa, tal como um baú com o tesouro, um monstro, uma pira de fogo, etc. E há o nosso pequeno homem, ali de pé, esperando que qualquer coisa aconteça. Agora precisamos de escrever uma rotina de movimentação, para dar os vários passos necessários. A linha 4370 é o início da rotina. As linhas 4400-4430 verificam a direcção na qual o jogador se encontra a movimentar a alavanca de comando. DIRX e DIRY são utilizadas para actualizar as coordenadas do jogador sem se perderem os valores de X e Y. Se assim preferir, actuam como um esquadrão suicida — por outras palavras, DIRX e DIRY são dimensionáveis à frente de X e Y, respectivamente. Se as posições vistas por DIRX e DIRY estiverem limpas, então X e Y são seguramente actualizadas na linha 4480. A linha 4490 imprime o gráfico do jogador na nova posição. Se ficássemos por aqui, teríamos uma cadeia de dados de pequenos homens impressa a atravessar longitudinalmente o écran; portanto, à medida que fizermos actualizações a cada movimento deveremos limpar, ou seja pôr a brancos, os espaços para os caracteres do gráfico antigo. Isto é conseguido na linha 4470. Finalmente, para dar um pouco o tom labiríntico, a linha 4460 produzirá um pequeno ruído ensurdecedor a cada passo dado. Pode-se experimentar com as figuras na declaração SOUND (Som) para praticar e assim as tornar habituais.

```
4370 S=STICK(0):DIRX=0:DIRY=0
4400 IF S=7 THEN LOCATE X+1,Y,Z:DIRX=1:D
IRY=0
```

```
4410 IF S=11 THEN LOCATE X-1,Y,Z:DIRX=-1
:DIRY=0
4420 IF S=13 THEN LOCATE X,Y+1,Z:DIRX=0:
DIRY=1
4430 IF S=14 THEN LOCATE X,Y-1,Z:DIRX=0:
DIRY=-1
4460 SOUND 0,120,8,10:SOUND 0,0,0,0
4470 POSITION X,Y:? #6;"♡"
4480 X=X+DIRX:Y=Y+DIRY
4490 POSITION X,Y:? #6;"m":REM INVERSE "
m"!
```

Uma última coisa precisa de ser desenhada no écran. Deveríamos na realidade dar um relatório situacional num sítio qualquer, e dispomos de espaço no fundo do écran para umas quantas linhas de texto. As próximas linhas darão ao nosso jogador um pouco de informação que pode ser útil. É aqui, também, que será impresso o nome do monstro da próxima divisão.

```
2980 GRAPHICS 2
2990 REM TURN OFF CURSOR
3000 POKE 752,1
3010 POSITION 0,0:? "STRENGTH=";ST,"HIT%
=";HI
3020 ? "WOUNDS=";WO,,"DEF%=";DE
3030 ? "GOLD=";GO,,"LEVEL=";LEV
3040 RETURN
```

A única coisa que necessita de explicação aqui é a instrução GO. Esta variável é actualizada de cada vez que o nosso jogador se deslocar para uma arca contendo tesouro.

Inscrevam-se agora as linhas 4440 e 4450. A linha 4440 verifica se outro carácter foi atingido pelo jogador. Se tiver sido, o programa continua para a rotina de colisão. A linha 4450 faz a verificação para a saída do jogador duma porta — se o tiver feito, então o programa movimenta-se para a sub-rotina do novo quarto. Vamos observar primeiro a colisão.

```
4440 IF Z<>0 THEN GOSUB 4950:DIRX=0:DIRY
=0
4450 IF X+DIRX=0 OR X+DIRX=19 OR Y+DIRY=
0 OR Y+DIRY=9 THEN GOTO 5290
```

Existem diversos tipos de colisões a serem satisfeitos. A mais comum será a do jogador com a parede.

```
4960 IF Z>32 AND Z<39 THEN POP :GOTO 483
0:REM  CLEAR GOSUB STACK THEN GOTO COLLI
SION WITH MONSTER
4970 REM HEALING WELL(DRIES UP AFTER USE
)
4980 IF Z=ASC("'") THEN WO=0:HW=0:FOR I=
110 TO 90 STEP -1:SOUND 0,I,10,10:NEXT I
:SOUND 0,0,0,0
4990 REM ERASE WELL
5000 IF Z=ASC("'") THEN POSITION HX,HY:?
 #6;"♡":RETURN
5010 IF Z=ASC("Q") THEN SOUND 0,120,8,15
:FOR DEL=1 TO 5:NEXT DEL:SOUND 0,0,0,0:R
EM COLLISION WITH WALL
5020 IF Z=ASC("Q") THEN ST=ST-1:IF ST<=0
 THEN GOTO 6250
5030 IF Z=ASC("Q") THEN GOSUB 3010:RETUR
N
```

A linha 5010 faz a verificação para ver se Z iguala o código ASCII para Q, o qual é, como se recordará, o carácter usado para os gráficos de paredes. Se o fizer (por outras palavras, se o gráfico do jogador tiver colidido com uma parede), então um pequeno som de «solavanco» é emitido e provocada uma pequena demora. O jogador não pode esperar poder andar a bater nas paredes sem sofrer qualquer penalidade, portanto a linha 5020 desincrementa de uma unidade a sua força (assegurada em ST).

Existem ainda vários outros objectos com os quais podemos colidir, sendo a sua maioria tratados nas linhas seguintes.

```
5060 IF Z=ASC("X") AND LEV<>3 THEN LEV=L
EV+1:ROOM=ROOM+100:GOSUB 3010:DONE=0:GOS
UB 3240:RETURN
5070 IF Z=ASC("X") AND LEV=3 THEN LEV=LE
V-1:ROOM=ROOM-100:GOSUB 3010:DONE=0:GOSU
B 3240:RETURN
5080 IF Z=ASC("<") THEN GO=GO+TRES(ROOM)
```

```
:POSITION 10,4:? #6;"♡":TRES(ROOM)=0:GOS
UB 3010:RETURN
5090 IF Z=ASC("(") THEN GOSUB 5110:RETUR
N
5100 IF Z=ASC(")") THEN GOSUB 5200:RETUR
N
5110 FOR QQ=1 TO 5
5120 IF HOLD(QQ)<1 THEN GOTO 5150
5130 NEXT QQ
5140 RETURN
5150 HOLD(QQ)=WEAPON(ROOM)
5160 IF WEAPON(ROOM)=18 THEN WHAND=1
5170 WEAPON(ROOM)=0
5180 POSITION WX,WY:? #6;" "
5190 RETURN
5200 FOR QQ=1 TO 5
5210 IF HOLD(QQ)<1 THEN GOTO 5240
5220 NEXT QQ
5230 RETURN
5240 HOLD(QQ)=DROP(ROOM)
5250 IF DROP(ROOM)=18 THEN WHAND=1
5260 DROP(ROOM)=0
5270 POSITION DX,DY:? #6;"♡"
5280 RETURN
```

A linha 5060 verifica se um gráfico de escadas foi atingido. Se o for, então ROOM (o número do quarto ou divisão) e LEV (o número do nível) são ambos actualizados, sendo impressos os novos gráficos dos quartos (na sub-rotina 3240). Se nos encontrarmos actualmente no nível 3, podemos unicamente descer, sendo isto tratado pela linha 5070.

A linha 5080 verifica se há ou não uma colisão com um baú de tesouro, e se o teste for positivo actualiza GO, o ouro mantido pelo jogador, na linha 3010, a rotina do relatório situacional. As linhas 5090 e 5100 fazem o mesmo para colisões com armas e armas abandonadas, isto é, largadas. Neste caso, o programa perscruta a lista de armas mantidas em HOLD (Manter), e actualiza-a se o jogador tiver espaço para transportar consigo outra arma. A linha 5180 imprime um espaço em branco na exposição do quarto onde a arma se

encontrava (se ao jogador for permitido apanhá-la). O Poço da Cura, o qual reposicionará a zero WO, as feridas sofridas pelo jogador, é tratado na linha 4980 — como se pode ver, este dispositivo miraculoso somente pode ser usado uma vez. Pode-se modificá-lo, claro está, se o desejar! Outro caso especial é abordado na linha 5160. Lembrar-se-á da lenda que a mão do Feiticeiro figura na história, e podemos usá-la na nossa aventura com gráficos. Com isto em seu poder, o jogador pode utilizar um feitiço sem minar a sua força. WHAND é posicionado a 1 se a lista se encontrar na lista de armas mantida pelo jogador (a mão é o número 18 na cadeia de dados do tesouro).

Agora para a nova sub-rotina de divisões:

```
5300 IF X+DIRX=0 THEN ROOM=ROOM-1:X=18
5310 IF X+DIRX=19 THEN ROOM=ROOM+1:X=1
5320 IF Y+DIRY=9 THEN ROOM=ROOM+10:Y=1
5330 IF Y+DIRY=0 THEN ROOM=ROOM-10:Y=7
5340 DONE=0:LI=0
5350 GOTO 4330
```

Na linha 5340, DONE é posicionado a 0, o que forçará o programa a instalar os novos gráficos para os quartos, e LI é posicionado a 0.

Violência nos gráficos

Assim, tendo tratado todos os gráficos e com a movimentação efectuada — vamos, então, a alguma luta!

```
4500 IF LI=1 THEN GOSUB 4520
```

Esta linha verifica o valor de LI (o qual é posicionado a 1 quando os gráficos são impressos nas linhas 3440 e 3450). Se LI for 1, isso quer dizer que o monstro se encontra vivo.

```
4510 GOTO 4360
4520 IF RND(0)<0.5 THEN RETURN
```

A linha 4510 envia o programa para a linha 4360, onde o botão de Fogo é verificado. Trataremos desta característica mais

adiante. A linha 4520 dá um número aleatório até 1. Se for menos do que 0,5, então o monstro permanece instalado, e o programa volta atrás para apanhar a próxima entrada de movimentação da alavanca de comando accionada pelo jogador. De outra forma, prosseguimos para a rotina de movimentação do monstro na linha 4530.

```
4530 IF MX<X THEN GOSUB 4570:RETURN
4540 IF MX>X THEN GOSUB 4640:RETURN
4550 IF MY<Y THEN GOSUB 4710:RETURN
4560 IF MY>Y THEN GOSUB 4770:RETURN
4570 LOCATE MX+2,MY,Z:IF Z<>0 THEN POP :
GOTO 4830
4580 LOCATE MX+2,MY+1,Z
4590 IF Z<>0 THEN POP :GOTO 4830
4600 POSITION MX,MY:? #6;"♡♡":POSITION M
X,MY+1:? #6;"♡♡"
4610 MX=MX+1
4620 POSITION MX,MY:? #6;"!&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
4630 RETURN
4640 LOCATE MX-1,MY,Z:IF Z<>0 THEN POP :
GOTO 4830
4650 LOCATE MX-1,MY+1,Z
4660 IF Z<>0 THEN POP :GOTO 4830
4670 POSITION MX,MY:? #6;"♡♡":POSITION M
X,MY+1:? #6;"♡♡"
4680 MX=MX-1
4690 POSITION MX,MY:? #6;"!&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
4700 RETURN
4710 LOCATE MX,MY+2,Z:IF Z<>0 THEN POP :
GOTO 4830
4720 LOCATE MX+1,MY+2,Z:IF Z<>0 THEN POP
 :GOTO 4830
4730 POSITION MX,MY:? #6;"♡♡":POSITION M
X,MY+1:? #6;"♡♡"
4740 MY=MY+1
4750 POSITION MX,MY:? #6;"!&":POSITION M
```

```
X,MY+1:? #6;"#$"
4760 RETURN
4770 LOCATE MX,MY-1,Z:IF Z<>0 THEN POP :
GOTO 4830
4780 LOCATE MX+1,MY-1,Z:IF Z<>0 THEN POP
 :GOTO 4830
4790 POSITION MX,MY:? #6;"ᗢᗢ":POSITION M
X,M
4800 MY=MY-1
4810 POSITION MX,MY:? #6;"!&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
4820 RETURN
4830 IF Z<>ASC("m") THEN SOUND 0,90,8,10
:FOR T=1 TO 5:NEXT T:SOUND 0,0,0,0:GOTO
4360
```

Este é um grande troço, mas todas estas linhas são precisas para se movimentar o monstro e se actualizar a sua posição. A declarações de LOCATE (por exemplo, nas linhas 4640 e 4710) são todas verificadas para colisões. As únicas colisões que afectam o monstro são as ocorridas com o jogador, e se os testes forem positivos, a linha 4830 procura saber se foi o jogador que o monstro atingiu. Esta é a única colisão que afectará o monstro, e, caso contrário, o programa voltará atrás para ver se o jogador se quer movimentar. Se um jogador tiver sido atingido, há então um pequeno e curiosamente bonito som de colisão, e o programa prossegue para a próxima rotina, a referente ao combate.

```
4850 STRIKE=INT(RND(0)*100)+1
4860 IF STRIKE>DE THEN SOUND 0,160,6,15:
SOUND 0,0,0,0:WO=INT(WO+(STRIKE-DE)/4)
4870 GOSUB 3010
4880 IF WO>=100 THEN GOTO 6250
4890 STRIKE=INT(RND(0)*100)+1
4900 IF STRIKE<HI THEN SOUND 0,120,6,15:
SOUND 0,0,0,0:MST=INT(MST-(HI-STRIKE)/2)
4910 IF MST<=0 AND MONS(ROOM)=16 THEN EY
E=1
4920 IF MST<=0 THEN SOUND 0,14,10,15:SOU
ND 0,0,0,0:MONS(ROOM)=0:LI=0:POSITION MX
```

```
,MY:? #6;"♡♡"
4930 IF LI=0 THEN POSITION MX,MY+1:? #6;
"♡♡":MK=MK+1
4940 GOTO 4360
```

Se o valor de STRIKE, encontrado na linha 4850, for maior do que a percentagem de defesa do jogador (DE), então ele foi atingido pelo monstro. Há um som de pancada, e então WO, o estado situacional das feridas do jogador, é actualizado. A linha 4870 envia o programa de volta à exposição do relatório do estado situacional e corrige-o. Se o jogador tiver sofrido mais de 100 feridas, o jogo acabou, e a rotina final que ainda não inscrevemos) também desaparece. O monstro parte sempre primeiro, mas o jogador tem a sua partida na linha 4890. Se a força do monstro (MST) cair para além de zero, então ele está morto, e todas as variáveis que lhe pertençam são reposicionadas na linha 4920, assim como os gráficos a serem limpos. A linha 4910 verifica a presença do Cadáver (Lich) na localização e posiciona o indicador EYE (Olho) a 1, para significar que o jogador tem agora em seu poder o Olho do Guerreiro das Estrelas.

CAPÍTULO 15

O menu, por favor!

Para lhe possibilitar combater o monstro, devemos permitir ao jogador a selecção das suas próprias armas de defesa e ataque. A maneira mais fácil, sendo a melhor do ponto de vista do jogador, de conseguir isto é por intermédio do botão de Fogo da alavanca de comando.

Antes de o jogador se movimentar podemos escrever uma rotina para se ver se o gatilho foi premido — se tiver sido, então o programa dirige-se para a rotina do menu.

```
4360 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1340:GOSUB
 3270

4380 IF S=15 AND LI=1 THEN GOSUB 4520
4390 IF S=15 THEN GOTO 4360
```

A linha 4360 é a verificação do botão, e precisamos das linhas 4380 e 4390 para tornar a verificar se nenhum movimento da alavanca de comando foi detectado. Há uma penalidade, na linha 4380, por se rondar com um monstro em redor!

Se o botão for premido, aí vamos nós para o menu na linha 1350.

```
1350 GRAPHICS 0
1360 REM RESTORE NORMAL CHARACTER SET
1370 POKE 756,224
1380 REM INHIBIT CURSOR
1390 POKE 752,1
```

```
1400 POSITION 9,0:? "USE JOYSTICK TO SEL
ECT"
1410 POSITION 0,2:? "UP     SELECT WEAPON
"
1420 POSITION 0,4:? "DOWN SELECT DEFENCE
"
1430 POSITION 0,6:? "LEFT       DROP ITEM
"
1440 POSITION 0,8:? "RIGHT        SEE MAP
"
1450 POSITION 6,12:? "PRESS FIRE BUTTON
TO RETURN"
1460 IF STRIG(0)=0 THEN RETURN
```

Antes de mais, o écran é limpo por inteiro da exposição de divisões, e o programa regressa ao azul do módulo de gráficos 0 antes de imprimir o menu. Se a alavanca de comando for agora pressionada, o programa retorna à linha 4360 — esta, por sua vez, vai para a linha 3270, e reimprime o quarto. Há um par de linhas que podemos incluir nessa rotina para facilitar o trabalho ao programa.

```
3370 IF MONS(ROOM)>0.9 THEN POSITION MX,
MY:? #6;"!&":POSITION MX,MY+1:? #6;"#$"
3380 IF WEAPON(ROOM)>0.9 THEN POSITION W
X,WY:? #6;"("
3390 IF DROP(ROOM)>0.9 THEN POSITION DX,
DY:? #6;")"
3400 GOSUB 3010
3410 RETURN
```

A linha 3360, que já inscrevemos, verifica DONE. Uma vez que o programa imprimiu todos os gráficos antes de chegarmos à rotina do menu, DONE iguala-se a 1, e o programa assim não tem de passar por todo o procedimento de verificação para ver qual é o monstro que se encontra aqui, se há ou não aqui uma Pira de Fogo, etc. O programa já sabe tudo isto, e pode rapidamente conseguir imprimir os gráficos relevantes. Finalmente, voltando à linha 4350, o programa ou se dirige para o menu outra vez ou continua com a actualização de todos os movimentos, dependendo tudo isso de o botão ser premido ou não.

Entretanto, de regresso ao menu:

```
1470 S=STICK(0)
1480 IF S=7 THEN S=4
1490 IF S=11 THEN S=3
1500 IF S=13 THEN S=2
1510 IF S=14 THEN S=1
1520 IF S=15 THEN GOTO 1460
1530 ON S GOTO 160C,1860,2140,2470
1540 GOSUB 1560
1550 GOTO 1460
1560 POSITION 8,14:? "↖INVALID OPTION.TR
Y AGAIN"
1570 FOR DEL=1 TO 100:NEXT DEL
1580 POSITION 8,14:? "
        "
1590 RETURN
```

Estas linhas encontram a direcção na qual a alavanca do *joystick* foi movimentada. Se uma diagonal tiver sido tentada, a linha 1560 imprime uma mensagem conveniente. É colocada uma demora na linha 1570, antes da linha 1580 imprime-se uma cadeia de caracteres em branco em lugar da mensagem.

```
1610 POSITION 0,0:? "↖SELECT ATTACK WEAP
ON"
1620 DEL=0
1630 FOR QQ=1 TO 5
1640 POSITION 0,QQ*2
1650 DUM=HOLD(QQ)
1660 IF DUM<1 THEN DEL=DEL+1:GOTO 1680
1670 ? DUM;".";TREA$(Y(DUM)+1,Y(DUM+1))
1680 NEXT QQ
1690 IF DEL=5 THEN DEL=0:GOTO 1340
1700 POSITION 0,12
1710 ? "INPUT NUMBER OF WEAPON";:INPUT A
TT
1720 FOR QQ=1 TO 5
1730 IF ATT=HOLD(QQ) THEN 1770
1740 NEXT QQ
```

```
1750 GOSUB 1560
1760 GOTO 1600
1770 POSITION 0,14:? "SELECTED WEAPON IS
:";TREA$(Y(ATT)+1,Y(ATT+1))
1780 IF ATT>18 AND WHAND<>1 THEN ST=ST-5
1790 IF ST<=0 THEN GOTO 6250
1800 FOR DEL=1 TO 100:NEXT DEL
1810 REM CHECK POTENCY OF ATTACK
1820 GOSUB 3090
1830 REM CLEAR SCREEN BEFORE RETURNING
1840 ? "↖"
1850 GOTO 1400
```

Agora o jogador seleccionou a primeira opção, e o programa imprime uma lista das armas mantidas. Depois de o jogador ter escolhido a arma gostaríamos de poder atacar o monstro, imprimindo então o programa o nome da arma seleccionada antes de verificar a capacidade de ataque da arma contra este monstro em particular. Na linha 1780, o programa faz a verificação para ver se um feitiço foi ou não usado (as armas numeradas a mais de 18), com a linha seguinte enviando o programa para a rotina final se a sua força tiver caído abaixo de 0. Há, então, uma pausa antes de se voltar ao menu mais uma vez.

Se o jogador tiver decidido escolher uma arma de defesa, a próxima rotina é encontrada na linha 1870.

```
1870 POSITION 0,0:? "↖SELECT DEFENCE WEA
PON"
1880 DEL=0
1890 FOR QQ=1 TO 5
1900 POSITION 0,QQ*2
1910 DUM=HOLD(QQ)
1920 IF DUM<1 THEN DEL=DEL+1:GOTO 1940
1930 ? DUM;".";TREA$(Y(DUM)+1,Y(DUM+1))
1940 NEXT QQ
1950 IF DEL=5 THEN DEL=0:GOTO 1340
1960 POSITION 0,12
1970 ? "INPUT NUMBER OF DEFENCE";:INPUT
DEF
1980 FOR QQ=1 TO 5
```

```
1990 IF DEF=HOLD(QQ) THEN 2030
2000 NEXT QQ
2010 GOSUB 1560
2020 GOTO 1860
2030 POSITION 0,14:? "SELECTED DEFENCE I
S:";TREA$(Y(DEF)+1,Y(DEF+1))
2040 IF ATT>18 AND WHAND<>1 THEN ST=ST-5
2050 IF ST<=0 THEN GOTO 6250
2060 IF DEF=17 THEN WO=WO-20:IF WO<0 THE
N WO=0
2070 IF DEF=17 THEN HOLD(QQ)=0
2080 FOR DEL=1 TO 150:NEXT DEL
2090 REM CHECK POTENCY OF DEFENCE
2100 GOSUB 3160
2110 REM CLEAR SCREEN
2120 ? "↖"
2130 GOTO 1400
```

Esta rotina é exactamente a mesma que a das armas de ataque. Na linha 2060 vemos uma pequena rotina dizendo respeito à Água de Cura, a qual é o número de tesouro 17. Se o jogador seleccionar esta arma como de defesa, as suas feridas são decrescidas em 20.

A sequência de «armas abandonadas» vem a seguir. As primeiras linhas lançam uma tentativa para se deixar uma arma numa divisão onde já existia uma arma abandonada. Se o quarto se encontrar limpo de armas abandonadas, então é impressa uma lista de armas mantidas, sendo pedido ao jogador que entre com o número de armas largadas. As linhas 2400 e 2410 actualizam as nossas duas variáveis, mantendo as percentagens de ataque e de defesa, enquanto a linha 2420 coloca um espaço branco em HOLD, onde se encontrava anteriormente uma arma abandonada. A linha 2430 instala uma posição para o gráfico de armas largadas. Há uma pequena pausa (linha 2440) antes de DONE ser posicionado a 0, forçando-se assim o programa, para a próxima instalação de divisões, a reimprimir todos os gráficos, assegurando-se de que a arma abandonada venha a aparecer.

```
2150 IF DROP(ROOM)<1 THEN GOTO 2210
2160 POSITION 0,2:? "↖↖ROOM ALREADY HAS
ONE DROPPED OBJECT!"
```

```
2170 FOR DEL=1 TO 150:NEXT DEL
2180 REM CLEAR SCREEN
2190 ? "↖"
2200 GOTO 1400
2210 POSITION 0,0:? "↖SELECT WEAPON TO D
ROP"
2220 DEL=0
2230 FOR QQ=1 TO 5
2240 POSITION 0,QQ*2
2250 DUM=HOLD(QQ)
2260 IF DUM<1 THEN DEL=DEL+1:GOTO 2280
2270 ? DUM;".";TREA$(Y(DUM)+1,Y(DUM+1))
2280 NEXT QQ
2290 IF DEL=5 THEN DEL=0:GOTO 1340
2300 POSITION 0,12
2310 ? "INPUT NUMBER OF WEAPON";:INPUT D
UM
2320 FOR QQ=1 TO 5
2330 IF DUM=HOLD(QQ) THEN 2370
2340 NEXT QQ
2350 GOSUB 1560
2360 GOTO 2140
2370 POSITION 0,14:? "DROPPED WEAPON IS:
";TREA$(Y(DUM)+1,Y(DUM+1))
2380 DROP(ROOM)=HOLD(QQ)
2390 IF DUM=18 THEN WHAND=0
2400 IF ATT=HOLD(QQ) THEN ATT=0
2410 IF DEF=HOLD(QQ) THEN DEF=0
2420 HOLD(QQ)=0
2430 DX=2:DY=2
2440 FOR DEL=1 TO 150:NEXT DEL
2450 GOSUB 4100:DONE=0
2460 GOTO 1340
```

A selecção final no nosso menu é o mapa. Solicitando isto, será apresentado ao jogador um mapa do nível em que se encontra de momento, com cada divisão representada. As divisões com as armas são mostradas, tal como na divisão contendo a escada. A posição das paredes é igualmente mostrada, assim como a posição actual do jogador. A linha 2500 torna a seleccionar o nosso conjunto de ca-

racteres alternativo, e instala a posição de início dos gráficos dos mapas. As linhas 2540 e 2550 imprimem os gráficos para uma parede e um quarto com uma arma, respectivamente. A linha 2590 envia o programa para a linha 2860 para serem impressas as armas abandonadas.

```
2480 TRAP 2470
2490 ? "↖"
2500 POKE 756,LOC
2510 FOR T=0 TO 9
2520 FOR QQ=1 TO 10
2530 POSITION QQ,T
2540 IF C((T*10)+QQ+(LEV-1)*100)=999 THE
N ? "Q":GOTO 2570:REM INVERSE "Q"!
2550 IF WEAPON((T*10)+QQ+(LEV-1)*100)>0.
9 THEN ? "Z":GOTO 2570
2560 ? " "
2570 NEXT QQ
2580 NEXT T
2590 GOSUB 2860
2860 FOR T=1 TO 100
2870 IF DROP(T*LEV)>0.9 THEN GOTO 2900
2880 NEXT T
2890 RETURN
2900 P=INT(T/100)
2910 C=T-P*100
2920 QQ=INT(C/10)
2930 P=((C/10)-QQ)*10
2940 POSITION P,QQ
2950 ? "Z"
2960 GOTO 2880
```

As linhas 2600-2650 imprimem a posição do jogador, com as seguintes linhas, 2660-2740, verificando a posição da escada.

```
2600 T=INT(ROOM/100)
2610 C=ROOM-T*100
2620 QQ=INT(C/10)
2630 T=((C/10)-QQ)*10
2640 POSITION T,QQ
```

```
2650 ? "M"
2660 IF LEV=1 THEN T=SONE
2670 IF LEV=2 THEN T=STWO
2680 IF LEV=3 THEN T=STHREE
2690 C=INT(T/100)
2700 P=T-C*100
2710 QQ=INT(P/10)
2720 C=((P/10)-QQ)*10
2730 POSITION C,QQ
2740 ? "X"
```

Então, uma pequena exposição é desenhada junto ao mapa, mostrando ao jogador, num enquadramento, o que é que todas as pequenas imagens significam. A linha 2810 executa a verificação para o botão de Fogo, antes de o conjunto normal de caracteres ser armazenado para utilização do menu.

```
2750 TRAP 40000
2760 POSITION 15,1:? "M=PLAYER"
2770 POSITION 15,3:? "Z=WEAPON"
2780 POSITION 15,5:? "Q=WALL":REM INVERS
E "Q"!
2790 POSITION 15,7:? "X=STAIRCASE"
2800 POSITION 6,13:? "PRESS FIRE BUTTON
TO RETURN"
2810 IF STRIG(0)=1 THEN 2810
2820 REM RESTORE CHARCTER SET BEFORE RET
URNING
2830 POKE 756,224
2840 ? "↖"
2850 GOTO 1400
```

Simplesmente precisa de ser feita uma única coisa, que é inscrever o final do jogo. Isto é conseguido por uma das várias maneiras possíveis — a força do jogador (mantida em ST) pode cair abaixo de zero, ou as suas feridas subirem acima de 100 (WO), ou (aspecto que ainda não cobrimos) pode ser bem sucedido no jogo ao atirar o Olho para a Pira de Fogo. A linha 5050 consegue isto. Para dar ao programa um pouco mais de condimento picante, poderíamos inscrever a linha 5040, a qual assegura que se o jogador der com a Pira de Fogo, sem o Olho, está morto.

```
5040 IF Z=ASC("@") AND EYE=0 THEN GOTO 6
250
5050 IF Z=ASC("@") AND EYE=1 THEN GOTO 6
380:REM COMPLETED MISSION
```

e este é o final do jogo:

```
6250 FOR QQ=15 TO 1 STEP 0.2
6260 SETCOLOR 0,3,15:SETCOLOR 0,0,0
6270 SOUND 0,120,8,QQ
6280 NEXT QQ
6290 SOUND 0,0,0,0
6300 GRAPHICS 2
6310 POSITION 0,1:? #6;"YOU APPEAR TO BE
"
6320 POSITION 0,2:? #6;"DEAD!"
6330 POSITION 0,3:? #6;"monsters killed:
";MK
6340 POSITION 0,4:? #6;"gold collected:"
;GO
6350 POSITION 0,8:? #6;"ANOTHER GO?":INP
UT DUM$
6360 IF DUM$(1,1)="Y" THEN RUN
6370 GOTO 6350
6380 FOR QQ=15 TO 1 STEP 0.2
6390 SETCOLOR 0,0,15:SETCOLOR 0,0,0
6400 SOUND 0,14,10,QQ
6410 NEXT QQ
6420 SOUND 0,0,0,0
6430 GRAPHICS 2
6440 POSITION 0,0:? "THIS ADVENTURE IS "
6450 POSITION 0,1:? "OVER."
6460 POSITION 0,2:? "CONGRATULATIONS"
6470 END
```

Tudo isto é relativamente óbvio — as mensagens foram deliberadamente deixadas pouco mais ou menos espaçadas. Poderiam ter sido dadas com um pouco mais de esmero, tanto na parte do som como na de texto.

O OLHO DO GUERREIRO DAS ESTRELAS

APÊNDICE A

Instruções

O objectivo da aventura é a exploração dos três níveis do templo de Agor, encontrar a pedra encantada e destruí-la.

A **Movimentação** é conseguida através da sua alavanca de comando. Para se movimentar para uma nova divisão, passe simplesmente através da porta!

Tesouro Em muitas divisões, ou quartos, o jogador encontrará um baú de tesouro azul — ao movimentar-se na sua direcção, apanhará todo o ouro aí contido. O relatório de estado situacional na janela do texto será devidamente actualizado.

As **Armas** encontram-se espalhadas através do complexo do templo, e podem ser apanhadas movimentando-se simplesmente na sua direcção. Há um máximo de cinco que podem ser mantidas pelo jogador, apesar de tudo. Cada arma (incluindo feitiços) tem a sua própria capacidade de ataque e de defesa — por exemplo, uma espada não vai ser de grande utilidade contra um vampiro, mas provavelmente sê-lo-á contra qualquer outro monstro.

Os **Feitiços** são armas muito poderosas, e duma tal utilização que vai até cinco pontos de força de cada vez que são usados em combate.

Mão de Feiticeiro A mão de Aldous, o bom feiticeiro, pode ser encontrada em qualquer parte dentro do complexo. Enquanto em

poder do jogador, permitirá que os feitiços sejam usados sem a penalidade habitual de cinco pontos.

Monstros de Combate serão frequentemente encontrados. Antes de se entrar numa nova divisão, a janela de texto que se encontra por baixo do expositor das divisões fornecerá o nome do monstro da próxima divisão. Usando esta informação, o jogador pode seleccionar as armas de ataque e de defesa.

Na janela de texto ver-se-ão também a percentagem de pontaria acertada (HIT) assim como a percentagem de ataque das armas escolhidas. Use esta informação para ver se fez uma escolha sabiamente acertada, e decidir, assim, se deve bater em retirada ou pressionar o ataque.

Força e Ferimentos Também se encontra na janela de texto, podendo observar-se uma actualização da sua força e o número de ferimentos sofridos. A força começa a 100, sendo desincrementada ao longo do jogo — um ponto de cada vez que atinge uma parede, e, se lutar com um monstro bastante forte e começar a perder, a força será minada rapidamente. Os ferimentos, claro está, começam a zero, aumentando à medida que as suas batalhas se tornarem mais difíceis e piorarem.

Poço da Cura Tendo encontrado este poço, o jogador pode ser tratado de um certo número das suas feridas. Se os ferimentos atingirem 100, ou a força chegar a 0, então o jogador está morto. Uma vez que tenha mergulhado no Poço da Cura, este seca e não pode ser usado de novo.

Menu Premindo o botão de Fogo, ou seja, o gatilho na alavanca de comando, o jogador é presenteado com um pequeno menu. Este tem várias opções:

1. Selecção da Arma: selecciona a arma de ataque.
2. Selecção da Defesa: selecciona a arma de defesa.
3. Item largado: Existe um máximo de uma arma largada por divisão.
4. Observação do Mapa: Esta opção permite ao jogador ver um mapa do nível presente. No mapa será impresso cada quarto em que existe uma arma, incluindo armas largadas, bem como a posição actual do jogador e a escada.

Pausa A opção do menu actua como uma pausa, visto que toda a acção fica congelada enquanto o menu estiver a ser utilizado.

O Olho é a pedra encantada, a qual é mantida pelo Cadáver (Lich), em qualquer parte do terceiro nível. O jogador tem de derrotar o Cadáver, altura em que se verá automaticamente a si próprio na posse do Olho. Tem, então, de batalhar o caminho de volta ao segundo nível, descobrir a Pira de Fogo e dirigir-se para ela. Isto completará a missão. Se o jogador se acercar da Pira de Fogo sem o Olho, a morte instantânea ocorrerá!

APÊNDICE B

Listagem completa

Eis aqui a listagem completa para a aventura **O Olho do Guerreiro das Estrelas.** Há um par de coisas a anotar-se enquanto inscreve o seu programa.

Em primeiro lugar, muitas das rotinas foram deixadas como uma estrutura de trabalho, sobre a qual o leitor pode elaborar o seu próprio programa. Assim, o fim do jogo é bastante breve, e merecerá um trabalho mais pormenorizado. De igual modo, se reenvia o menu para um tratamento bastante mais colorido.

Em segundo lugar, e mais importante, deve-se ter o cuidado quando se inscreverem algumas das linhas. Estas são as linhas que utilizam a tecla CTRL (*Con*tr*ol*) — por alguma razão melhor conhecida por eles próprios, o Atari não tem visto adaptado o desenho das suas impressoras de forma a reconhecer estes códigos. Portanto, quando se vê:«», inscreva-se então «[CTRL,]». Isto aparecerá na sua listagem final como um símbolo de coração, o qual imprime um espaço em branco no écran.

O símbolo «limpar écran» (obtido ao inscrever «[ESC, CTRL, CLEAR]») é infelizmente não reconhecido seja de que maneira for, portanto, uma vez mais, não aparece. As linhas 1610 (antes do texto), 1870 (de novo, antes do texto) e 2120 são simplesmente algumas das linhas onde este carácter será necessário.

O programa completo usa toda a memória, à excepção de 11K dos 48K disponíveis. Infelizmente, sem algum trabalho suplementar revisto, possivelmente na armazenagem das divisões, os proprietários de discos não serão capazes de usar as suas unidades respectivas de estacionamento para salvaguardar (SAVE) ou carregar (LOAD) o

programa, uma vez que o sistema operativo DOS ocupa muito espaço.

Sinta-se à vontade para alterar os gráficos de qualquer maneira que desejar — as rotinas relativas ao som podem igualmente ser exploradas e ensaiadas.

Uma ou duas linhas não foram incluídas na análise do programa — um par de GOSUB, o RETURN ímpar! Portanto, é essencial que você verifique esta listagem completa, de maneira a certificar-se de que inscreveu cada linha.

```
10 REM ****ADVENTURE PROGRAM****
20 REM copyright (@) 1983 by
          Gary Radburn.
30 GRAPHICS 2:POKE 710,0:POKE 708,15
40 POSITION 7,0:? #6;"PLEASE":POSITION 8
,2:? #6;"WAIT":POSITION 7,4:? #6;"2 MINS
"
50 REM TURN ON ATTRACT MODE
60 POKE 77,128
70 GOSUB 610
80 DIM ROOM$(200),HOLD(5),DROP(300)
90 ST=50
100 FOR T=1 TO 5:HOLD(T)=0:NEXT T
110 REM CLEAR ROOM$
120 ROOM$(1)="":ROOM$(200)="":ROOM$(2)=R
OOM$
130 ROOM$(1,20)="QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ"
140 FOR I=1 TO 8
150 ROOM$(20*I+1,20*I+1)="Q":ROOM$(20*I+
20,20*I+20)="Q"
160 NEXT I
170 ROOM$(181,200)=ROOM$(1,20)
180 DIM MONS(300),TRES(300)
190 FOR R=1 TO 300
200 M=INT(RND(0)*10)
210 IF C(R)=999 THEN 270
```

```
220 IF M<INT(R/100+1)*2 THEN MONS(R)=1:G
OTO 240
230 MONS(R)=0
240 T=INT(RND(0)*10)
250 IF T>5 THEN TRES(R)=INT((RND(0)*(R+5
0))/5)*5:GOTO 270
260 TRES(R)=0
270 NEXT R
280 DIM WEAPON(300)
290 FOR Q=1 TO 300
300 WEAPON(Q)=0
310 NEXT Q
320 FOR T=0 TO 2
330 FOR I=1 TO 25
340 PLACE=INT(RND(0)*100)+(T)*100+1
350 IF C(PLACE)=999 THEN GOTO 340
360 IF WEAPON(PLACE)<>0 THEN 340
370 WEAPON(PLACE)=I
380 NEXT I
390 NEXT T
400 DATA skeleton,mummy,demon,zombie,ele
mental,vampire,banshee,wraith,dragon,wer
ewolf,cyclops,sandman,harpie
410 DATA serpent,balrog,lich
420 DIM MONSTER$(160),DUM$(10)
430 RESTORE 400
440 FOR MONSTER=1 TO 16
450 READ DUM$
460 CHAR=LEN(DUM$)
470 MONSTER$((MONSTER-1)*10+1)=CHR$(CHAR
)
480 MONSTER$((MONSTER-1)*10+2)=DUM$
490 NEXT MONSTER
500 FOR T=1 TO 100
```

```
510 IF MONS(T)=1 THEN MONS(T)=INT(RND(0)
*10)+1
520 NEXT T
530 FOR T=101 TO 300
540 IF MONS(T)=1 THEN MONS(T)=INT(RND(0)
*15)+1
550 NEXT T
560 REM PLACE LICH IN FINAL LEVEL
570 PLACE=INT(RND(0)*100)+201
580 IF C(PLACE)<>999 THEN MONS(PLACE)=16
:GOTO 600
590 GOTO 570
600 X=1:Y=4:POKE 77,0:GOTO 4330
610 DIM C(300)
620 LEV=1:ROOM=12
630 FOR A=1 TO 10:C(A)=999:NEXT A
640 FOR A=90 TO 110:C(A)=999:NEXT A
650 FOR A=190 TO 210:C(A)=999:NEXT A
660 FOR A=290 TO 300:C(A)=999:NEXT A
670 FOR A=11 TO 291 STEP 10:C(A)=999:NEX
T A
680 FOR A=10 TO 300 STEP 10:C(A)=999:NEX
T A
690 B=INT(RND(0)*30)+40
700 FOR A=1 TO B
710 D=INT(RND(0)*280)+11
720 IF C(D)=999 THEN GOTO 710
730 IF C(D+11)=999 THEN GOTO 710
740 IF C(D-11)=999 OR C(D-9)=999 OR C(D+
9)=999 THEN GOTO 760
750 C(D)=999
760 NEXT A
770 D=0
780 FOR A=10 TO 290
```

```
790 IF C(A)=999 THEN GOTO 820
800 D=D+1
810 C(A)=D
820 NEXT A
830 REM SET UP STAIRS,HEALING WELL,FIRE
PIT
840 SONE=INT(RND(0)*90)+10
850 IF C(SONE)=999 THEN 840
860 STWO=INT(RND(0)*90)+110
870 IF C(STWO)=999 THEN 860
880 STHREE=INT(RND(0)*90)+210
890 IF C(STHREE)=999 THEN 880
900 HW=INT(RND(0)*300)+1
910 IF C(HW)=999 THEN GOTO 900
920 FP=INT(RND(0)*200)+100
930 IF C(FP)=999 OR FP=HW THEN GOTO 920
940 DIM TREA$(375),OM$(15),Y(26)
950 J=1:TREA$=""
960 RESTORE 1010
970 FOR N=1 TO 26
980 READ OM$
990 TREA$(J)=OM$:Y(N)=LEN(TREA$):J=1+Y(N
)
1000 NEXT N
1010 DATA DUMMY
1020 DATA SPADE,FIRE WHIP,SWORD,SILVER S
WORD,SILVER STAFF,SAINTLY STAFF,TALISMAN
,CROSS,SHIELD,TORCH,INVISIBLE CLOAK
1030 DATA CLUB,HOLY WATER,BOW AND ARROWS
,MAGIC SHIELD,EMPTY BOTTLE,HEALING WATER
,WIZARDS HAND,TELEPORT,FORCESHIELD
1040 DATA PSYCHIC SHIELD,LIGHTNING BOLT,
STONE SPELL,LIMBO SPELL,STONE
1050 DIM ATT$(320),PM$(20),Z(17)
```

```
1060 J=1:ATT$=""
1070 RESTORE 1120
1080 FOR N=1 TO 17
1090 READ PM$
1100 ATT$(J)=PM$:Z(N)=LEN(ATT$):J=1+Z(N)
1110 NEXT N
1120 DATA DUMMY
1130 DATA 01030405060712222 4,02071022232
4,06071324,0207102324,06071324,020405061
013222324
1140 DATA 060724,020405061013222324,0304
222324,020406071 0222324,030414222324,010
506071213222324,02030414222324
1150 DATA 02030410222324,03040714222324,
2324
1160 DIM DEF$(342),QM$(18),A(20)
1170 J=1:DEF$=""
1180 RESTORE 1230
1190 FOR N=1 TO 20
1200 READ QM$
1210 DEF$(J)=QM$:A(N)=LEN(DEF$):J=1+A(N)
1220 NEXT N
1230 DATA DUMMY
1240 DATA 09111519,02091011 1519,07081519
20,02070910111519,071319,02070809101113 1
519
1250 DATA 0207080910111314 19,0708151920,
09111519,0207091011131519,020910111519
1260 DATA 091113151920,020910111519,0209
10111519,07091519,192021,1520,21,21
1270 DATA 091113151920,020910111519,0209
10111519,07091519,192021,1520,21,21
1280 REM SET UP PLACE FOR CUSTOM CHARACT
ER SET
```

```
1290 CH=(PEEK(106)-8)*256:CHORG=57344
1300 FOR I=0 TO 1024:POKE CH+I,PEEK(CHOR
G+I):NEXT I
1310 LOC=CH/256
1320 GOSUB 3060
1330 RETURN
1340 REM ****MENU SUBROUTINE****
1350 GRAPHICS 0
1360 REM RESTORE NORMAL CHARACTER SET
1370 POKE 756,224
1380 REM INHIBIT CURSOR
1390 POKE 752,1
1400 POSITION 9,0:? "USE JOYSTICK TO SEL
ECT"
1410 POSITION 0,2:? "UP    SELECT WEAPON
"
1420 POSITION 0,4:? "DOWN SELECT DEFENCE
"
1430 POSITION 0,6:? "LEFT      DROP ITEM
"
1440 POSITION 0,8:? "RIGHT       SEE MAP
"
1450 POSITION 6,12:? "PRESS FIRE BUTTON
TO RETURN"
1460 IF STRIG(0)=0 THEN RETURN
1470 S=STICK(0)
1480 IF S=7 THEN S=4
1490 IF S=11 THEN S=3
1500 IF S=13 THEN S=2
1510 IF S=14 THEN S=1
1520 IF S=15 THEN GOTO 1460
1530 ON S GOTO 1600,1860,2140,2470
1540 GOSUB 1560
1550 GOTO 1460
```

```
1560 POSITION 8,14:? " INVALID OPTION.TR
Y AGAIN"
1570 FOR DEL=1 TO 100:NEXT DEL
1580 POSITION 8,14:? "
       "
1590 RETURN
1600 REM SELECT ATTACK WEAPON
1610 POSITION 0,0:? " SELECT ATTACK WEAP
ON"
1620 DEL=0
1630 FOR QQ=1 TO 5
1640 POSITION 0,QQ*2
1650 DUM=HOLD(QQ)
1660 IF DUM<1 THEN DEL=DEL+1:GOTO 1680
1670 ? DUM;".";TREA$(Y(DUM)+1,Y(DUM+1))
1680 NEXT QQ
1690 IF DEL=5 THEN DEL=0:GOTO 1340
1700 POSITION 0,12
1710 ? "INPUT NUMBER OF WEAPON";:INPUT A
TT
1720 FOR QQ=1 TO 5
1730 IF ATT=HOLD(QQ) THEN 1770
1740 NEXT QQ
1750 GOSUB 1560
1760 GOTO 1600
1770 POSITION 0,14:? "SELECTED WEAPON IS
:";TREA$(Y(ATT)+1,Y(ATT+1))
1780 IF ATT>18 AND WHAND<>1 THEN ST=ST-5
1790 IF ST<=0 THEN GOTO 6250
1800 FOR DEL=1 TO 100:NEXT DEL
1810 REM CHECK POTENCY OF ATTACK
1820 GOSUB 3090
1830 REM CLEAR SCREEN BEFORE RETURNING
1840 ? " "
```

```
1850 GOTO 1400
1860 REM SELECT DEFENCE WEAPON
1870 POSITION 0,0:? " SELECT DEFENCE WEA
PON"
1880 DEL=0
1890 FOR QQ=1 TO 5
1900 POSITION 0,QQ*2
1910 DUM=HOLD(QQ)
1920 IF DUM<1 THEN DEL=DEL+1:GOTO 1940
1930 ? DUM;".";TREA$(Y(DUM)+1,Y(DUM+1))
1940 NEXT QQ
1950 IF DEL=5 THEN DEL=0:GOTO 1340
1960 POSITION 0,12
1970 ? "INPUT NUMBER OF DEFENCE";:INPUT
DEF
1980 FOR QQ=1 TO 5
1990 IF DEF=HOLD(QQ) THEN 2030
2000 NEXT QQ
2010 GOSUB 1560
2020 GOTO 1860
2030 POSITION 0,14:? "SELECTED DEFENCE I
S:";TREA$(Y(DEF)+1,Y(DEF+1))
2040 IF ATT>18 AND WHAND<>1 THEN ST=ST-5
2050 IF ST<=0 THEN GOTO 6250
2060 IF DEF=17 THEN WO=WO-20:IF WO<0 THE
N WO=0
2070 IF DEF=17 THEN HOLD(QQ)=0
2080 FOR DEL=1 TO 150:NEXT DEL
2090 REM CHECK POTENCY OF DEFENCE
2100 GOSUB 3160
2110 REM CLEAR SCREEN
2120 ? " "
2130 GOTO 1400
2140 REM DROP WEAPON
```

```
2150 IF DROP(ROOM)<1 THEN GOTO 2210
2160 POSITION 0,2:? "  ROOM ALREADY HAS
ONE DROPPED OBJECT!"
2170 FOR DEL=1 TO 150:NEXT DEL
2180 REM CLEAR SCREEN
2190 ? " "
2200 GOTO 1400
2210 POSITION 0,0:? " SELECT WEAPON TO D
ROP"
2220 DEL=0
2230 FOR QQ=1 TO 5
2240 POSITION 0,QQ*2
2250 DUM=HOLD(QQ)
2260 IF DUM<1 THEN DEL=DEL+1:GOTO 2280
2270 ? DUM;".";TREA$(Y(DUM)+1,Y(DUM+1))
2280 NEXT QQ
2290 IF DEL=5 THEN DEL=0:GOTO 1340
2300 POSITION 0,12
2310 ? "INPUT NUMBER OF WEAPON";:INPUT D
UM
2320 FOR QQ=1 TO 5
2330 IF DUM=HOLD(QQ) THEN 2370
2340 NEXT QQ
2350 GOSUB 1560
2360 GOTO 2140
2370 POSITION 0,14:? "DROPPED WEAPON IS:
";TREA$(Y(DUM)+1,Y(DUM+1))
2380 DROP(ROOM)=HOLD(QQ)
2390 IF DUM=18 THEN WHAND=0
2400 IF ATT=HOLD(QQ) THEN ATT=0
2410 IF DEF=HOLD(QQ) THEN DEF=0
2420 HOLD(QQ)=0
2430 DX=2:DY=2
2440 FOR DEL=1 TO 150:NEXT DEL
```

```
2450 GOSUB 4100:DONE=0
2460 GOTO 1340
2470 REM MAP DRAWER
2480 TRAP 2470
2490 ? " "
2500 POKE 756,LOC
2510 FOR T=0 TO 9
2520 FOR QQ=1 TO 10
2530 POSITION QQ,T
2540 IF C((T*10)+QQ+(LEV-1)*100)=999 THE
N ? "Q":GOTO 2570
2550 IF WEAPON((T*10)+QQ+(LEV-1)*100)>0.
9 THEN ? "Z":GOTO 2570
2560 ? " "
2570 NEXT QQ
2580 NEXT T
2590 GOSUB 2860
2600 T=INT(ROOM/100)
2610 C=ROOM-T*100
2620 QQ=INT(C/10)
2630 T=((C/10)-QQ)*10
2640 POSITION T,QQ
2650 ? "M"
2660 IF LEV=1 THEN T=SONE
2670 IF LEV=2 THEN T=STWO
2680 IF LEV=3 THEN T=STHREE
2690 C=INT(T/100)
2700 P=T-C*100
2710 QQ=INT(P/10)
2720 C=((P/10)-QQ)*10
2730 POSITION C,QQ
2740 ? "X"
2750 TRAP 40000
2760 POSITION 15,1:? "M=PLAYER"
```

```
2770 POSITION 15,3:? "Z=WEAPON"
2780 POSITION 15,5:? "Q=WALL"
2790 POSITION 15,7:? "X=STAIRCASE"
2800 POSITION 6,13:? "PRESS FIRE BUTTON
TO RETURN"
2810 IF STRIG(0)=1 THEN 2810
2820 REM RESTORE CHARCTER SET BEFORE RET
URNING
2830 POKE 756,224
2840 ? " "
2850 GOTO 1400
2860 FOR T=1 TO 100
2870 IF DROP(T*LEV)>0.9 THEN GOTO 2900
2880 NEXT T
2890 RETURN
2900 P=INT(T/100)
2910 C=T-P*100
2920 QQ=INT(C/10)
2930 P=((C/10)-QQ)*10
2940 POSITION P,QQ
2950 ? "Z"
2960 GOTO 2880
2970 REM MAIN PROGRAM AREA
2980 GRAPHICS 2
2990 REM TURN OFF CURSOR
3000 POKE 752,1
3010 POSITION 0,0:? "STRENGTH=";ST,"HIT%
=";HI
3020 ? "WOUNDS=";WO,,"DEF%=";DE
3030 ? "GOLD=";GO,,"LEVEL=";LEV
3040 RETURN
3050 REM GOSUB TO SET UP INITIAL GRAPHIC
S
3060 GOSUB 3680
```

```
3070 RETURN
3080 REM SET UP ATTACK AND DEFENCE
3090 QQ=MONS(ROOM)
3100 IF QQ=0 THEN HI=0:DE=0:RETURN
3110 PM$=ATT$(Z(QQ)+1,Z(QQ+1))
3120 FOR Q=1 TO LEN(PM$) STEP 2
3130 IF ATT=VAL(PM$(Q,Q+1)) THEN HI=1:GO
TO 3160
3140 NEXT Q
3150 HI=0
3160 PM$=DEF$(A(QQ)+1,A(QQ+1))
3170 FOR Q=1 TO LEN(PM$) STEP 2
3180 IF DEF=VAL(PM$(Q,Q+1)) THEN DE=1:GO
TO 3210
3190 NEXT Q
3200 DE=0
3210 DE=DE*(INT(RND(0)*22)+78/LEV)
3220 HI=HI*(INT(RND(0)*22)+78/LEV)
3230 RETURN
3240 IF WEAPON(ROOM)>0.9 THEN GOSUB 4030
3250 IF DROP(ROOM)>0.9 THEN GOSUB 4100
3260 IF MONS(ROOM)>0.9 THEN GOSUB 4170
3270 GRAPHICS 2:POSITION 0,0:POKE 756,LO
C:? #6;ROOM$
3280 IF C(ROOM-1)<>999 THEN POSITION 0,4
:? #6;""
3290 IF C(ROOM+1)<>999 THEN POSITION 19,
4:? #6;""
3300 IF C(ROOM+10)<>999 THEN POSITION 10
,9:? #6;""
3310 IF C(ROOM-10)<>999 THEN POSITION 10
,0:? #6;""
3320 IF TRES(ROOM)<>0.9 THEN POSITION 10,
5:? #6:"<"
```

```
3330 IF LEV=1 AND SONE=ROOM THEN POSITIO
N 18,1:? #6;"X"
3340 IF LEV=2 AND STWO=ROOM THEN POSITIO
N 18,1:? #6;"X"
3350 IF LEV=3 AND STHREE=ROOM THEN POSIT
ION 18,1:? #6;"X"
3360 IF DONE=0 THEN GOSUB 3420
3370 IF MONS(ROOM)>0.9 THEN POSITION MX,
MY:? #6;"!&":POSITION MX,MY+1:? #6;"#$"
3380 IF WEAPON(ROOM)>0.9 THEN POSITION W
X,WY:? #6;"("
3390 IF DROP(ROOM)>0.9 THEN POSITION DX,
DY:? #6;")"
3400 GOSUB 3010
3410 RETURN
3420 IF MONS(ROOM)<0.9 THEN GOTO 3470
3430 MX=8:MY=3
3440 POSITION MX,MY:? #6;"!&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
3450 LI=1:REM SET FLAG THAT MONSTER IS A
LIVE
3460 MST=INT(RND(0)*MONS(ROOM))+(20+MONS
(ROOM))*LEV:REM ALGORITHM FOR MONSTER ST
RENGTH
3470 IF WEAPON(ROOM)<0.9 THEN GOTO 3520
3480 WX=INT(RND(0)*17)+2:WY=INT(RND(0)*6
)+2
3490 LOCATE WX,WY,QQ
3500 IF QQ=0 THEN POSITION WX,WY:? #6;"(
":GOTO 3520
3510 GOTO 3480
3520 IF DROP(ROOM)<0.9 THEN GOTO 3570
3530 DX=INT(RND(0)*17)+2:DY=INT(RND(0)*6
)+2
```

```
3540 LOCATE DX,DY,QQ
3550 IF QQ=0 THEN POSITION DX,DY:? #6;")
":GOTO 3570
3560 GOTO 3530
3570 IF HW<>ROOM THEN GOTO 3620
3580 HX=INT(RND(0)*17)+2:HY=INT(RND(0)*6
)+2
3590 LOCATE HX,HY,QQ
3600 IF QQ=0 THEN POSITION HX,HY:? #6;"'
":GOTO 3620
3610 GOTO 3580
3620 IF FP<>ROOM THEN GOTO 3670
3630 FX=INT(RND(0)*17)+2:FY=INT(RND(0)*6
)+2
3640 LOCATE FX,FY,QQ
3650 IF QQ=0 THEN POSITION FX,FY:? #6;"@
":GOTO 3670
3660 GOTO 3630
3670 DONE=1:RETURN
3680 REM SET UP CHARACTER SET
3690 DIM C$(13)
3700 C$="MXQ?!&#$'@()<"
3710 RESTORE 3810
3720 FOR T=1 TO LEN(C$)
3730 CHPOS=CH+(ASC(C$(T))-32)*8
3740 FOR I=0 TO 7
3750 READ QQ
3760 POKE CHPOS+I,QQ
3770 NEXT I
3780 NEXT T
3790 REM DATA FOR CHARACTERS THAT DO NOT
 CHANGE
3800 REM PLAYER
3810 DATA 56,56,16,254,16,40,68,130
```

```
3820 REM STAIRCASE
3830 DATA 0,3,3,15,15,63,63,255
3840 REM WALL
3850 DATA 219,0,102,0,219,0,102,0
3860 REM TREASURE ON MAP
3870 DATA 247,129,149,137,149,161,193,24
7
3880 REM FOUR CHARACTERS TO BE USED FOR
MONSTER ARE FILLED WITH ZEROS
3890 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3910 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3930 REM HEALING WELL
3940 DATA 0,28,62,126,124,56,24,0
3950 REM FIRE PIT
3960 DATA 217,202,2,176,53,128,109,108
3970 REM DUMMY CHARACTERS FOR TREASURE A
ND DROPPED TREASURE
3980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
4000 REM TREASURE CHEST
4010 DATA 0,24,60,60,126,126,126,126
4020 RETURN
4030 RESTORE 5350+WEAPON(ROOM)*10
4040 CHPOS=CH+(ASC("(")-32)*8
4050 FOR I=0 TO 7
4060 READ QQ
4070 POKE CHPOS+I,QQ
4080 NEXT I
4090 RETURN
4100 RESTORE 5350+DROP(ROOM)*10
4110 CHPOS=CH+(ASC(")")-32)*8
4120 FOR I=0 TO 7
```

```
4130 READ QQ
4140 POKE CHPOS+I,QQ
4150 NEXT I
4160 RETURN
4170 RESTORE 5600+MONS(ROOM)*40-30
4180 ? " ":POSITION 5,0:? MONSTER$(MONS(
ROOM)*10-8,MONS(ROOM)*10-9+ASC(MONSTER$(
MONS(ROOM)*10-9)))
4190 CHPOS=CH+(ASC("!")-32)*8
4200 GOSUB 4280
4210 CHPOS=CH+(ASC("&")-32)*8
4220 GOSUB 4280
4230 CHPOS=CH+(ASC("#")-32)*8
4240 GOSUB 4280
4250 CHPOS=CH+(ASC("$")-32)*8
4260 GOSUB 4280
4270 RETURN
4280 FOR I=0 TO 7
4290 READ QQ
4300 POKE CHPOS+I,QQ
4310 NEXT I
4320 RETURN
4330 REM LET'S MOVE THE PLAYER+MONSTER &
 HAVE A FIGHT!
4340 GOSUB 3090
4350 GOSUB 3240:POKE 756,LOC:POSITION X,
Y:? #6;"m"
4360 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1340:GOSUB
 3270
4370 S=STICK(0):DIRX=0:DIRY=0
4380 IF S=15 AND LI=1 THEN GOSUB 4520
4390 IF S=15 THEN GOTO 4360
4400 IF S=7 THEN LOCATE X+1,Y,Z:DIRX=1:D
IRY=0
```

```
4410 IF S=11 THEN LOCATE X-1,Y,Z:DIRX=-1
:DIRY=0
4420 IF S=13 THEN LOCATE X,Y+1,Z:DIRX=0:
DIRY=1
4430 IF S=14 THEN LOCATE X,Y-1,Z:DIRX=0:
DIRY=-1
4440 IF Z<>0 THEN GOSUB 4950:DIRX=0:DIRY
=0
4450 IF X+DIRX=0 OR X+DIRX=19 OR Y+DIRY=
0 OR Y+DIRY=9 THEN GOTO 5290
4460 SOUND 0,120,8,10:SOUND 0,0,0,0
4470 POSITION X,Y:? #6;""
4480 X=X+DIRX:Y=Y+DIRY
4490 POSITION X,Y:? #6;"m"
4500 IF LI=1 THEN GOSUB 4520
4510 GOTO 4360
4520 IF RND(0)<0.5 THEN RETURN
4530 IF MX<X THEN GOSUB 4570:RETURN
4540 IF MX>X THEN GOSUB 4640:RETURN
4550 IF MY<Y THEN GOSUB 4710:RETURN
4560 IF MY>Y THEN GOSUB 4770:RETURN
4570 LOCATE MX+2,MY,Z:IF Z<>0 THEN POP :
GOTO 4830
4580 LOCATE MX+2,MY+1,Z
4590 IF Z<>0 THEN POP :GOTO 4830
4600 POSITION MX,MY:? #6;"":POSITION MX,
MY+1:? #6;""
4610 MX=MX+1
4620 POSITION MX,MY:? #6;"!&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
4630 RETURN
4640 LOCATE MX-1,MY,Z:IF Z<>0 THEN POP :
GOTO 4830
4650 LOCATE MX-1,MY+1,Z
```

```
4660 IF Z<>0 THEN POP :GOTO 4830
4670 POSITION MX,MY:? #6;"":POSITION MX,
MY+1:? #6;""
4680 MX=MX-1
4690 POSITION MX,MY:? #6;"%&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
4700 RETURN
4710 LOCATE MX,MY+2,Z:IF Z<>0 THEN POP :
GOTO 4830
4720 LOCATE MX+1,MY+2,Z:IF Z<>0 THEN POP
 :GOTO 4830
4730 POSITION MX,MY:? #6;"":POSITION MX,
MY+1:? #6;""
4740 MY=MY+1
4750 POSITION MX,MY:? #6;"%&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
4760 RETURN
4770 LOCATE MX,MY-1,Z:IF Z<>0 THEN POP :
GOTO 4830
4780 LOCATE MX+1,MY-1,Z:IF Z<>0 THEN POP
 :GOTO 4830
4790 POSITION MX,MY:? #6;"":POSITION MX,
MY+1:? #6;""
4800 MY=MY-1
4810 POSITION MX,MY:? #6;"%&":POSITION M
X,MY+1:? #6;"#$"
4820 RETURN
4830 IF Z<>ASC("m") THEN SOUND 0,90,8,10
:FOR T=1 TO 5:NEXT T:SOUND 0,0,0,0:GOTO
4360
4840 REM COMBAT ROUTINE
4850 STRIKE=INT(RND(0)*100)+1
4860 IF STRIKE>DE THEN SOUND 0,160,6,15:
SOUND 0,0,0,0:WO=INT(WO+(STRIKE-DE)/4)
```

```
4870 GOSUB 3010
4880 IF WO>=100 THEN GOTO 6250
4890 STRIKE=INT(RND(0)*100)+1
4900 IF STRIKE<HI THEN SOUND 0,120,6,15:
SOUND 0,0,0,0:MST=INT(MST-(HI-STRIKE)/2)
4910 IF MST<=0 AND MONS(ROOM)=16 THEN EY
E=1
4920 IF MST<=0 THEN SOUND 0,14,10,15:SOU
ND 0,0,0,0:MONS(ROOM)=0:LI=0:POSITION MX
,MY:? #6;""
4930 IF LI=0 THEN POSITION MX,MY+1:? #6;
"":MK=MK+1
4940 GOTO 4360
4950 REM COLLISIONS
4960 IF Z>32 AND Z<39 THEN POP :GOTO 483
0:REM  CLEAR GOSUB STACK THEN GOTO COLLI
SION WITH MONSTER
4970 REM HEALING WELL(DRIES UP AFTER USE
)
4980 IF Z=ASC("'") THEN WO=0:HW=0:FOR I=
110 TO 90 STEP -1:SOUND 0,I,10,10:NEXT I
:SOUND 0,0,0,0
4990 REM ERASE WELL
5000 IF Z=ASC("'") THEN POSITION HX,HY:?
 #6;"":RETURN
5010 IF Z=ASC("Q") THEN SOUND 0,120,8,15
:FOR DEL=1 TO 5:NEXT DEL:SOUND 0,0,0,0:R
EM COLLISION WITH WALL
5020 IF Z=ASC("Q") THEN ST=ST-1:IF ST<=0
 THEN GOTO 6250
5030 IF Z=ASC("Q") THEN GOSUB 3010:RETUR
N
5040 IF Z=ASC("@") AND EYE=0 THEN GOTO 6
250
```

```
5050 IF Z=ASC("@") AND EYE=1 THEN GOTO 6
380:REM COMPLETED MISSION
5060 IF Z=ASC("X") AND LEV<>3 THEN LEV=L
EV+1:ROOM=ROOM+100:GOSUB 3010:DONE=0:GOS
UB 3240:RETURN
5070 IF Z=ASC("X") AND LEV=3 THEN LEV=LE
V-1:ROOM=ROOM-100:GOSUB 3010:DONE=0:GOSU
B 3240:RETURN
5080 IF Z=ASC("<") THEN GO=GO+TRES(ROOM)
:POSITION 10,4:? #6;"":TRES(ROOM)=0:GOSU
B 3010:RETURN
5090 IF Z=ASC("(") THEN GOSUB 5110:RETUR
N
5100 IF Z=ASC(")") THEN GOSUB 5200:RETUR
N
5110 FOR QQ=1 TO 5
5120 IF HOLD(QQ)<1 THEN GOTO 5150
5130 NEXT QQ
5140 RETURN
5150 HOLD(QQ)=WEAPON(ROOM)
5160 IF WEAPON(ROOM)=18 THEN WHAND=1
5170 WEAPON(ROOM)=0
5180 POSITION WX,WY:? #6;""
5190 RETURN
5200 FOR QQ=1 TO 5
5210 IF HOLD(QQ)<1 THEN GOTO 5240
5220 NEXT QQ
5230 RETURN
5240 HOLD(QQ)=DROP(ROOM)
5250 IF DROP(ROOM)=18 THEN WHAND=1
5260 DROP(ROOM)=0
5270 POSITION DX,DY:? #6;""
5280 RETURN
5290 REM ENTERING NEW ROOM
```

```
5300 IF X+DIRX=0 THEN ROOM=ROOM-1:X=18
5310 IF X+DIRX=19 THEN ROOM=ROOM+1:X=1
5320 IF Y+DIRY=9 THEN ROOM=ROOM+10:Y=1
5330 IF Y+DIRY=0 THEN ROOM=ROOM-10:Y=7
5340 DONE=0:LI=0
5350 GOTO 4330
5360 DATA 5,2,5,72,112,112,120,0
5370 DATA 0,7,139,139,139,147,227,0
5380 DATA 9,6,6,9,16,32,64,128
5390 DATA 9,6,6,9,16,32,64,128
5400 DATA 14,10,2,4,8,16,32,64
5410 DATA 14,10,2,4,8,16,32,64
5420 DATA 24,102,165,153,153,165,102,24
5430 DATA 60,231,129,231,36,36,36,60
5440 DATA 24,126,255,255,255,255,126,24
5450 DATA 55,111,222,254,248,136,144,224
5460 DATA 24,36,36,66,66,66,102,60
5470 DATA 3,7,14,60,120,248,240,240
5480 DATA 0,24,24,24,60,126,126,60
5490 DATA 124,78,39,19,73,37,19,8
5500 DATA 60,126,66,90,90,66,126,60
5510 DATA 0,24,24,24,36,66,66,60
5520 DATA 0,24,24,24,60,126,126,60
5530 DATA 0,14,240,255,240,14,16,8
5540 DATA 255,129,129,231,36,36,36,60
5550 DATA 0,231,132,132,231,129,129,135
5560 DATA 0,247,148,148,247,129,129,135
5570 DATA 0,143,137,137,142,137,137,239
5580 DATA 0,231,132,132,231,33,33,231
5590 DATA 0,135,132,132,135,129,129,247
5600 DATA 62,126,96,124,62,6,126,124
5610 DATA 0,0,1,1,1,0,3,4
5620 DATA 0,0,192,192,192,128,224,144
5630 DATA 8,19,1,1,1,1,1,3
```

```
5640 DATA 136,228,64,64,64,64,64,96
5650 DATA 0,0,1,3,3,3,1,3
5660 DATA 0,0,128,192,192,192,128,192
5670 DATA 5,9,17,1,2,4,4,12
5680 DATA 160,144,136,128,64,32,32,48
5690 DATA 2,3,66,99,115,115,121,127
5700 DATA 64,194,70,199,206,207,158,254
5710 DATA 5,9,17,1,2,4,4,12
5720 DATA 160,144,136,128,64,32,32,48
5730 DATA 0,0,1,3,3,3,1,3
5740 DATA 0,0,128,192,192,192,128,192
5750 DATA 5,9,17,1,2,4,4,12
5760 DATA 160,144,136,128,64,32,32,48
5770 DATA 45,163,151,79,93,63,62,60
5780 DATA 16,160,236,233,177,250,124,60
5790 DATA 158,191,112,50,100,120,96,224
5800 DATA 116,249,237,206,12,38,30,7
5810 DATA 0,0,1,3,3,3,1,3
5820 DATA 0,0,128,192,192,192,128,192
5830 DATA 5,9,17,1,2,4,4,12
5840 DATA 160,144,136,128,64,32,32,48
5850 DATA 1,3,7,13,7,3,1,3
5860 DATA 128,192,224,176,224,192,128,19
2
5870 DATA 5,9,17,1,2,4,4,12
5880 DATA 160,144,136,128,64,32,32,48
5890 DATA 0,1,3,199,237,111,110,60
5900 DATA 0,128,192,227,179,246,118,60
5910 DATA 15,31,63,124,124,112,96,64
5920 DATA 240,224,128,128,0,0,0,0
5930 DATA 0,0,1,3,142,207,225,241
5940 DATA 0,0,128,192,193,193,195,199
5950 DATA 249,253,255,253,249,241,194,15
6
```

```
5960 DATA 207,223,255,223,207,135,3,1
5970 DATA 1,3,15,1,7,9,17,17
5980 DATA 0,128,128,128,224,144,136,136
5990 DATA 17,2,4,8,8,8,24,0
6000 DATA 136,64,32,16,16,16,24,0
6010 DATA 0,0,1,3,2,3,1,3
6020 DATA 0,0,128,192,64,192,128,192
6030 DATA 5,9,17,1,2,4,4,12
6040 DATA 160,144,136,128,64,32,32,48
6050 DATA 0,3,7,13,63,126,204,207
6060 DATA 0,192,224,176,252,126,51,243
6070 DATA 15,12,24,48,48,48,112,0
6080 DATA 240,48,24,12,12,12,14,0
6090 DATA 0,0,65,99,115,115,121,127
6100 DATA 0,2,134,199,206,207,158,254
6110 DATA 123,117,109,125,122,116,100,76
6120 DATA 222,174,182,190,94,38,34,48
6130 DATA 0,1,1,1,3,7,14,31
6140 DATA 0,128,224,240,128,0,0,248
6150 DATA 31,48,63,63,96,127,127,0
6160 DATA 248,0,252,252,0,254,254,0
6170 DATA 2,2,2,2,3,3,1,3
6180 DATA 64,64,64,64,192,192,128,192
6190 DATA 5,9,17,1,2,4,4,12
6200 DATA 160,144,136,128,64,32,32,48
6210 DATA 0,0,1,3,3,3,1,3
6220 DATA 0,0,128,192,192,192,128,192
6230 DATA 5,9,17,1,2,4,4,12
6240 DATA 160,144,136,128,64,32,32,48
6250 FOR QQ=15 TO 1 STEP 0.2
6260 SETCOLOR 0,3,15:SETCOLOR 0,0,0
6270 SOUND 0,120,8,QQ
6280 NEXT QQ
6290 SOUND 0,0,0,0
```

```
6300 GRAPHICS 2
6310 POSITION 0,1:? #6;"YOU APPEAR TO BE
"
6320 POSITION 0,2:? #6;"DEAD!"
6330 POSITION 0,3:? #6;"monsters killed:
";MK
6340 POSITION 0,4:? #6;"gold collected:"
;GO
6350 POSITION 0,8:? #6;"ANOTHER GO?":INP
UT DUM$
6360 IF DUM$(1,1)="Y" THEN RUN
6370 GOTO 6350
6380 FOR QQ=15 TO 1 STEP 0.2
6390 SETCOLOR 0,0,15:SETCOLOR 0,0,0
6400 SOUND 0,14,10,QQ
6410 NEXT QQ
6420 SOUND 0,0,0,0
6430 GRAPHICS 2
6440 POSITION 0,0:? "THIS ADVENTURE IS "
6450 POSITION 0,1:? "OVER."
6460 POSITION 0,2:? "CONGRATULATIONS"
6470 END
```

A MICROAVENTURA

(enfrentada com inteligência)

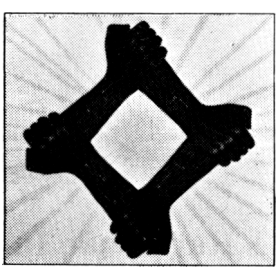
Eis os guias indispensáveis para quem se abalançou na excitante aventura que é a Inteligência Artificial, a Informática, os computadores e todo o mundo que isto constitui

A Inteligência Artificial no Sinclair QL
Keith e Steven Brain

Faça o seu micro pensar

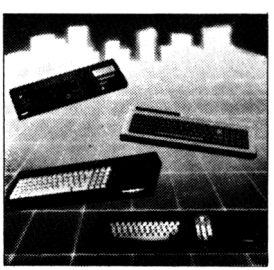
Jogos de Aventuras para o Sinclair QL
Tony Bridge
e Richard Williams

O manual do microaventureiro



QUILL, EASEL, ARCHIVE e ABACUS no Sinclair QL
Alison McCallum-Varey

Como integrar os quatro pacotes de *software* da Psion



102 Programas de Jogos para o Amstrad
Jacques Deconchat

Aprenda a programar, divertindo-se

PROCURE-OS JÁ NO SEU LIVREIRO

EUROPA-AMÉRICA ...a memória no futuro

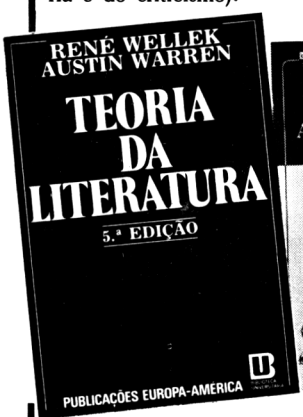
«A cultura é aquilo que fica depois de se esquecer o resto»

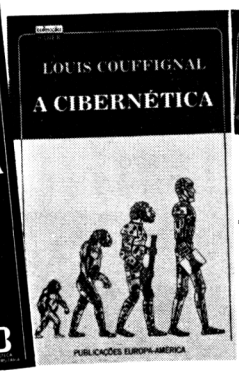
TEORIA DA LITERATURA
5.ª EDIÇÃO
RENÉ WELLEK
AUSTIN WARREN

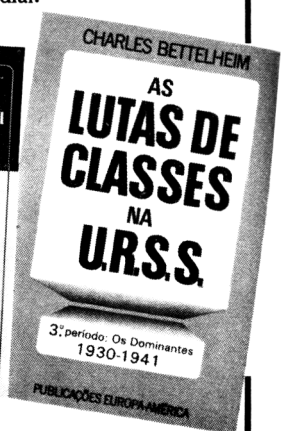
Um livro que não tem paralelo próximo com outro. Procura unir a «poética» (ou teoria literária) e o «criticismo» (valoração da literatura) à «erudição» ('investigação') e à «história literária» ('a dinâmica' da literatura em contraste com a 'estatica' da teoria e do criticismo).

AS LUTAS DE CLASSES NA U.R.S.S.
3.º período: Os Dominantes
1930-1941
CHARLES BETTELHEIM

Com esse último volume, consagrado ao período 1930-1941, o autor conclui o vasto fresco da luta de classes da União Soviética, da Revolução de Outubro à segunda guerra mundial.







A CIBERNÉTICA
LOUIS COUFFIGNAL

Em termos gerais, pode dizer-se que a Cibernética é o campo da ciência que compara os sistemas de comunicação e de controlo, transformados em mecanismos, com aqueles que se apresentem nos organismos biológicos. Esta obra, para além de aspectos teóricos, analisa os resultados da Cibernética.

A Revolução Industrial da IDADE MÉDIA
2.ª edição
Jean Gimpel

Um livro que nos motra uma Idade Média diferente que, longe de ter sido um tempo de trevas, aparece aos nossos olhos como um dos períodos mais fecundos da história dos homens.

EUROPA-AMÉRICA ...a memória no futuro

A aventura vai começar! Você, e o seu fiel *Atari,* sós, numa escura caverna, ou bem fundo nas masmorras de um castelo aterrador. Mas... que é isto? O pingo de água na pedra ou os passos de um minotauro que se aproxima de bocarra aberta ávida de sangue?

As *Aventuras com o Atari* encontram-se divididas em duas partes. A primeira parte aborda a fase inicial da aventura — a partir do original, versão somente de texto, no qual o jogador tem de solucionar muitos *puzzles* de forma a encontrar o caminho certo para alcançar o tesouro até à forma labiríntica pura, na qual monstros assustadores, sôfregos de sangue, têm de ser combatidos e vencidos.

A segunda parte apresenta uma secção de gráficos, uma outra de texto da aventura *O Olho do Guerreiro das Estrelas.* Cada linha é completamente discutida e muitas das rotinas podem ser usadas nos seus próprios programas.

Tony Bridge colabora habitualmente no *Popular Computing Weekly* e na única revista de aventuras britânica, *Micro Adventurer.*

ARTE DE VIVER®

13311387 1

13311387 1

AVENTURAS COM O ATARI

tony bridge

113

BIBLIOTECA DO ATARI